ПОСТЕР DOOM 3

№8(87)`2004

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

DVD 8,5 Гб
Часть тиража укомплектована двухслойным

В тылу врага (стр. 52)
Настоящие герои – не на фронте, настоящие герои - в тылу
+ интервью с разработчиками

Дальнобойщики 3 (стр. 62)
Все хорошие грузовики попадают в Калифорнию
+ интервью с разработчиками

Still Life (стр. 74)
Продолжение Post Mortem
+ интервью с разработчиками

Дети "Блицкрига" возвращаются
Первая мировая
Total Challenge II-III-MP
Blitzkrieg: Rolling Thunder
Blitzkrieg: Burning Horizon
Desert Law
+ интервью... ну вы в курсе

Клиенты онлайновых игр на DVD
EverQuest: Trilogy
30 дней бесплатно
World of Pirates
Открытая бета

(стр. 194) **10 самых страшных тайн компьютерных игр**

(стр. 117) **Тест геймпадов**

(стр. 68) **Neverwinter Nights**
Редактирование

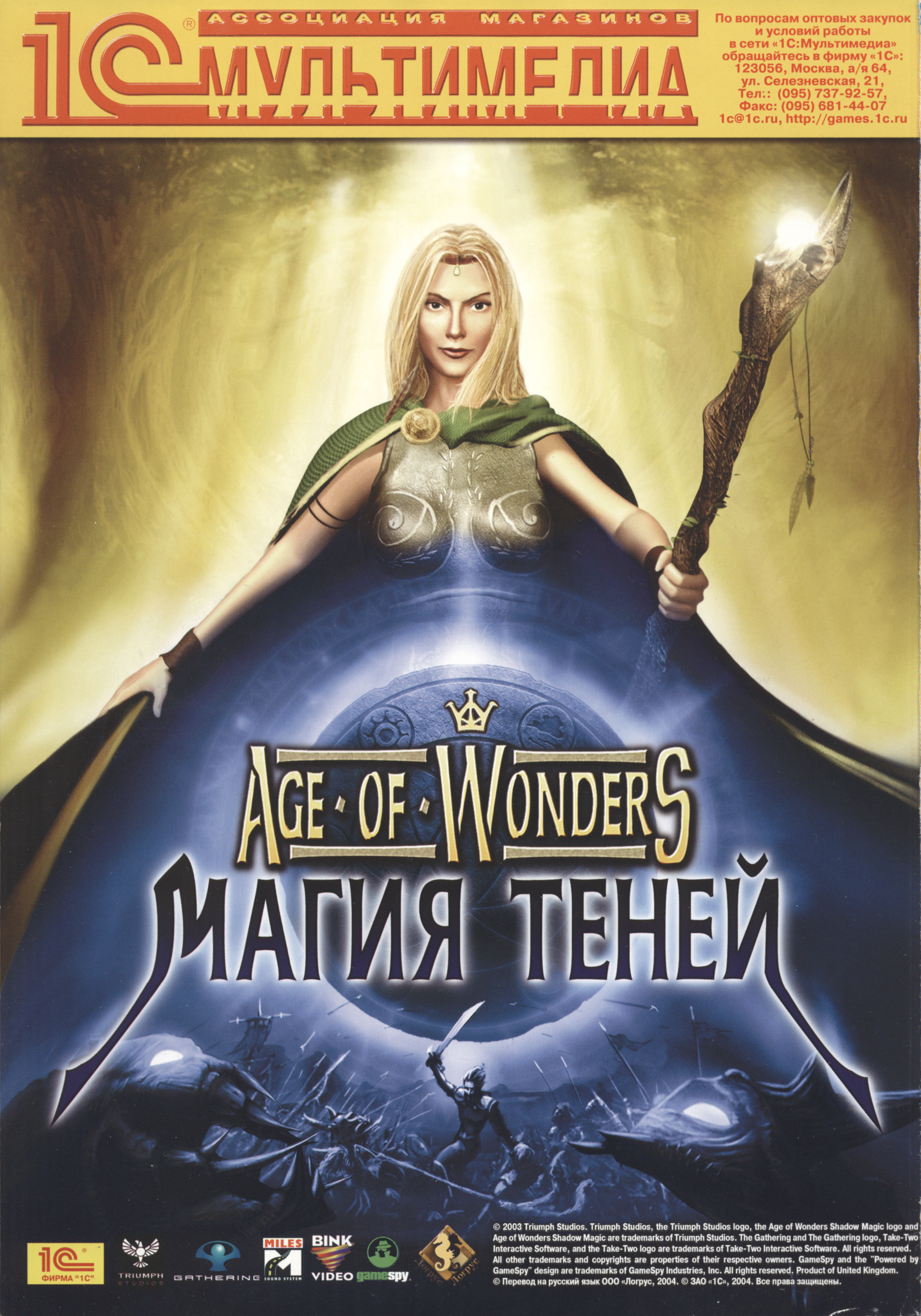
(стр. 82) **Fenimore Fillmore: The Westerner**
Дикий квест на диком западе

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН

Joint Operations: Typhoon Rising

ISSN 1680-3264

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА №8 (87)'2004 Joint Operations: Typhoon Rising, В тылу врага, Дальнобойщики 3, Still Life, The Westerner, World of Pirates


Ассоциация магазинов
1С Мультимедиа
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел:: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru
Age of Wonders
Магия теней
© 2003 Triumph Studios. Triumph Studios, the Triumph Studios logo, the Age of Wonders Shadow Magic logo and Age of Wonders Shadow Magic are trademarks of Triumph Studios. The Gathering and The Gathering logo, Take-Two Interactive Software, and the Take-Two logo are trademarks of Take-Two Interactive Software. All rights reserved. All other trademarks and copyrights are properties of their respective owners. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Product of United Kingdom.
© Перевод на русский язык ООО «Логрус, 2004. © ЗАО «1С», 2004. Все права защищены.



Всем привет!

Мелочь, а приятно. Когда-то я пообещал, что мы будем выкладывать полные клиенты онлайновых игр, и вот уже на нескольких последних DVD они присутствуют.

С одной стороны за это нужно поблагодарить ветеранов рынка, которым хочется завлечь в онлайновые сети новых клиентов. Ярчайший пример тому - EverQuest: Trilogy. Sony крепилась очень долго, но все же пошла на предоставление месячного бесплатного триала. Никто еще столько халявы такого уровня не сулил. Даже Mythic Entertainment всего-навсего призвала ветеранов Dark Age of Camelot реанимировать эккаунты на 15 суток: поглазеть на новые пограничья, да примерить новую систему скиллов. А тут целый месяц. Правда, на специальном выделенном сервере. Мне кажется, что тем, кто не знаком с EQ, не помешает туда отправиться на своего рода экскурсию. И только. Погружаться в это классическое "старье" накануне выходе EQ2 не рекомендуется, а вот ощутить атмосферу - очень даже можно. Тем более что нам предлагается пощупать не самый новый движок и далеко не самый удобный интерфейс. Странный подход. Ведь со времени релиза Trilogy игра успела обзавестись множеством дополнительных интересных фишек, а вот к ним как раз доступа триальщики и не получат.

Второй источник онлайновых новинок - всевозможные проекты, находящиеся на стадии бета-тестинга. На этот раз мы предлагаем вам превосходную пиратскую игрушку - World of Pirates. Сделана - в лучших традициях классической Pirats! Более того, творчески переосмыслена. Огромная карта Карибского моря, множество портов, учет морали во время боя и способы ее поддержки во время дальних переходов, формирование эскадры, объединение игроков в команды с возможностью совместного абордажа. Весьма большой простор для всевозможных тактических уловок и хитростей.

Недавно разработчики нарастили мощность сервера, и теперь в нее одновременно может играть до четырех сотен человек. Сама бета стартовала в начале июля и, если судить по обещаниям девелоперам, должна продлиться еще несколько месяцев. Русскоязычного народу в игре пока немного, но мне кажется, что скоро эта ситуация радикально изменится. В этом номере мы печатаем довольно подробный обзор WoP плюс что-то вроде небольшого гайда для начинающих, из которого они смогут понять, как ее осваивать на первых порах. Только нужно помнить, что этот пиратский мир динамичен и непрерывно развивается. Поэтому те порты, которые еще вчера являлись для вас убежищами, сегодня могут встретить залпами фортов. Поверьте, это неприятно. Иногда один залп означает минус один корабль вашей флотилии. Я в этом убедился на примере собственной пары фрегатов.

Единственное, что сейчас не понятно с World of Pirates, - так это то, останется ли игра интересной после того, как множество игроков прилично прокачается. Если сейчас PvP - скорее исключение, вне зависимости от политической ситуации, то в дальнейшем, по-видимому, развернется нешуточная борьба за города. Будет ли это интересно, удастся ли достигнуть баланса наций, собираются ли разработчики устраивать какие-то специальные события - узнаем только со временем.

Особенность номера, который вы собрались почитать... Их несколько, особенностей. Прежде всего, это несколько интервью, которые означают несколько страниц действительно уникальной информации. Именно такие материалы чаще всего становятся первоисточниками новостей. "Как там Кейт Уокер?" "Кейт? Вы о ней еще услышите..." Всего несколько слов, но из них следует, что будет третья Syberia.

Мелочь, а приятно.

Искренне Ваш,
Игорь Бойко

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА № 87 АВГУСТ 2004

Учредители
Али Даутов
Татьяна Журавская
Главный редактор
Игорь Бойко
Выпускающий редактор
Константин Подстрешный
Редактор раздела Strategy
Владимир Веселов
Редактор раздела RPG/Adventure
Андрей Алаев
Редактор раздела Simulation/Sport
Леонтий Тютелев
Редактор раздела новостей
Алексей Ратушкин
Работа с CD и DVD
Михаил Баранов
Юрий Пашолок
Корректор
Алена Лукаш
Арт-директор
Дмитрий Ароненко
Дизайн и верстка
Сергей Самоварщиков
Коммерческие директора
Али Даутов
Сергей Журавский
Художники
Даниил Кузьмичев
Senior Editor, Representative in the USA
Dmitriy Gertsev aka Spellbound
Отдел рекламы
Александр Смирнов
Телефон: 744-6787
E-mail: reklama@gamenavigator.ru

Обложка:
Joint Operations: Typhoon Rising

Подписной индекс:
38888, 29666, 10323 ("Пресса России")
82561, 82562, 82563 ("Газеты и журналы")

Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Телефон: 744-6787
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.ru

Антивирусное обеспечение:
Программа Антивирус Касперского
ЗАО "Лаборатория Касперского"
http://www.kaspersky.ru

Обработка электронной почты:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
http://www.ritlabs.com

Журнал зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации средства массовой информации
ПИ № 77-9356 от 12 июля 2001 г.

Отпечатано в ЗАО "Lietuvos rytas",
тел (370 5) 2743733, (095) 3436010
пр. Гедимино 12а, 2002 Вильнюс, Литва

Тираж **65.000** экз.
Цена свободная.

ООО "Навигатор Паблишинг", 2004 г.

Список игр в номере:

Список рекламы в номере:

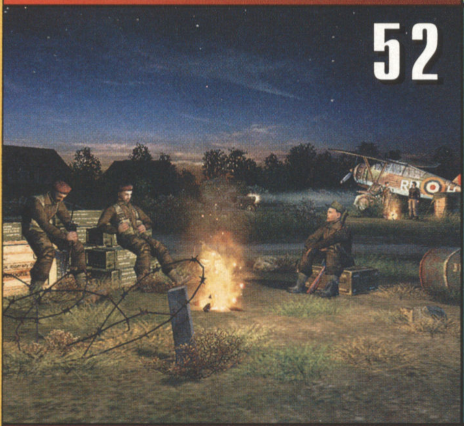
Давно тебя мы ждали
Joint Operations: Typhoon Rising

Полторы сотни здоровых высокополигонных бойцов на одной карте. "И все с базуками! С пулеметами!" - как говорил попугай Кеша. Обматывайтесь пулеметными лентами, обзаводитесь выделенкой и туда - в бой.

38



52



Фантазии на заданную тему
В тылу врага

И тут "Пантеру" в борт - БУХ! А потом как - БАБАХ! А там фашисты повсюду! Из трофейного пулемета: тра-та-та-та... А потом! А потом, на маяке как все - БАМС!..
И интервью с разработчиками всего этого богатства.

Звезда по имени "Аврора"
Neverwinter Nights

Из протокола совещания редколлегии:
- 21 полоса под редактор? Вы с ума сошли, да?
- Так подробный же разбор редактора отличнейшей RPG. Люди свои моды смогут делать. Да и не напечатает же больше никто.
- Тогда ставим...

86



142



И его услышал весь мир

Фрэнк Клепаки - композитор, под музыку которого вы собирали тибериум, рассказывает об игровой музыке, былых денечках, VGA-играх и о том, что сейчас делают разработчики из Westwood.

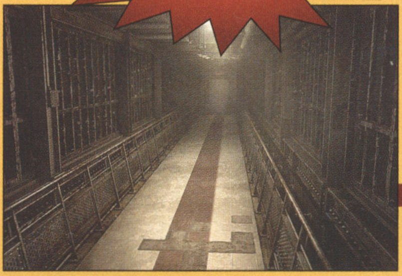
Рисовать игры

Это так просто. Все что нужно - быть талантливейшим художником. Fallout, Warcraft или C&C – все эти миры сперва появились на листах формата А4 и только потом перебрались на мониторы.

182



Подписка!!! Стр. 207

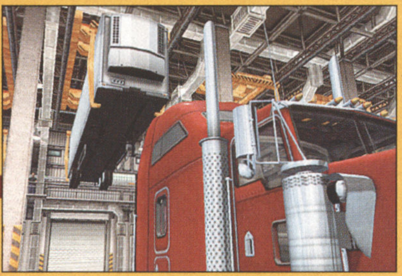














Новости

Владимир ВЕСЕЛОВ
Андрей ИВАНОВ
Юрий ПАШОЛОК
Алексей РАТУШКИН
Владимир ЧАПЛЫГИН
Horse With No Name

Права на Fallout 3

Не продается вдохновенье...

Но можно продать бренд. Что и сделала агонизирующая Interplay. Права на разработку и издание гипотетического продолжения Fallout переданы Bethesda Softworks.

Итак, после всех мытарств и угроз окончательной гибели проекта Fallout 3, наконец-то хорошие новости.

Стоит признать, что игра попала в не самые плохие руки, ведь Bethesda - одна из немногих компаний, продолжающих успешно зарабатывать на рынке компьютерных ролевых игр, да и опыт создания серии Elder Scrolls дорогого стоит.

Волну вопросов, восторгов и возмущений пресек PR-отдел Bethesda Softworks в лице Пита Хайнза. Итак: лицензия на S.P.E.C.I.A.L. входит в условия сделки; делать игру будет команда, работавшая над "Морровиндом", под непосредственным надзором Тода Говарда (продюсера серии Elder Scrolls); это не будет "Морровинд с пушками", но и классическая изометрия, по мнению девелоперов из Bethesda, уже устарела; наработки из Van Buren использованы не будут; работа уже идет полным ходом.

Тод Говард проговорился, в свою очередь, что работа над Fallout 3 ничуть не помешает созданию The Elder Scrolls 4, которая тоже уже в процессе... Взбудораженная общественность притихла и с возрожденной надеждой ждет новостей. - А.Р.

Родственники Марио и Луиджи

Кое-кто может и не знать, что концерн Vivendi — старейшая и самая уважаемая фирма на европейском рынке труб и насосов. Водопроводчики, одним словом. И лишь благодаря амбициям руководства, воспользовавшегося кризисом в среде медийных компаний в начале девяностых и скупавшего фирму за фирмой, Vivendi смогла войти в тройку крупнейших медиахолдингов мира. Впрочем, сейчас европейские власти склонны считать, что амбиции эти были круто замешаны на финансовых махинациях, из-за чего у компании возникли серьезные трудности. Проблемы эти отражаются и на VU Games, о чем мы регулярно вам сообщали. Вот и прошедший месяц был богат на новости, как хорошие для компании, так и не очень.

Кто поднимает тайфун в США?

Новый издатель для NovaLogic

NovaLogic и Vivendi Universal Games заключили взаимовыгодное партнерское соглашение, по условиям которого издательство приобрело в июле право эксклюзивного распространения всех грядущих игр разработчика на территории Северной Америки. В этот список попал и уже вышедший многопользовательский шутер Joint Operations: Typhoon Rising. Слово президенту NovaLogic Ли Миллигану: "Соглашение гарантирует нашим классным играм классное издание. Налаженные стратегические отношения позволят обеим сторонам повысить статус в довольно непростом и конкурентном климате игровой индустрии". А теперь ответный реверанс от президента североамериканского подразделения Vivendi Universal Games Филиппа О`Нила: "Жанр военных симуляторов является довольно популярным, а NovaLogic закрепилась в нем в качестве абсолютного лидера. Решение этой компании заключить с нами многолетнее соглашение лишь подчеркивает наш статус в игровой индустрии". – В.Ч.

Пейзажи Joint Operations: Typhoon Rising не зря требовательны к железу



Большие перемены

Ревизия кадров в VU Games

Переживающая не лучшие времена Vivendi Universal Games пытается вылезти из продолжительного кризиса. На сей раз стало известно, что руководство решило провести тотальную реструктуризацию, которая вылилась в массовое увольнение сотрудников ликвидируемого игрового подразделения в городе Бельвью (штат Вашингтон). В течение двух месяцев восвояси будет отправлено 350 человек. Стоит заметить, что на фоне закрытия издательством таких известных компаний, как Papyrus Studios и Impressions Games, данный шаг становится звеном одной нелицеприятной цепи. Кадровых чисток не удалось избежать и другим подконтрольным Vivendi Universal Games компаниям, но там увольнения не приобрели столь массовый характер. В роли неприкасаемых оказались лишь сотрудники прославленной Blizzard Entertainment.

В ближайшее время планируется поделить издательство на три независимых подразделения, во главе каждого из которых окажется собственный президент. Первым отделением станет европейское представительство под предводительством Жана-Франсуа Грольмунда. Вторым и третьим будут североамериканское и азиатско-тихоокеанское представительства под командованием Юбера Ларенодu. Исполнительный директор Брюс Хак уверен в правоте своих действий: "Реструктуризация и снижение расходов – первый шаг на пути улучшения нашего финансового благосостояния".

Кроме того, в отставку отправлен занимавший посты финансового директора и президента международного подразделения Кристоф Рамбуа. На этом фоне довольно интересный оттенок приобретает информация о том, что бывший финансовый управляющий концерна Vivendi Universal (в который входит VU

В рабочий полдень

Под музыку угонять тачки куда веселее

Сейчас уже мало кто сомневается в том, что выходящий 22 ноября на приставках Grand Theft Auto: San Andreas обязательно появится и на персональном компьютере. Недавно Rockstar Games опубликовала список из 20 композиций, которые войдут в саундтрек к грядущему хиту. Среди них: Salt'n'Pepa - Push it, Vanilla Ice - Ice Ice Baby, Nirvana - Smells Like Teen Spirit и другие. – В.Ч.

Игра не успела выйти, а он уже где-то украл велосипед!

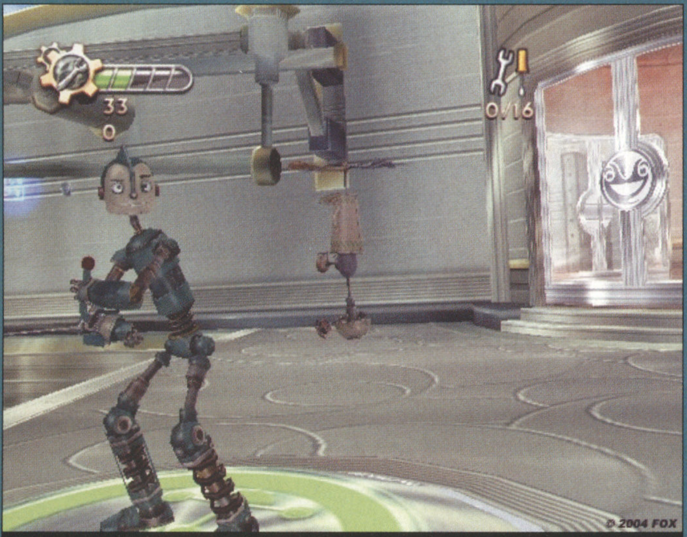


Games) Жан-Мари Миссира был допрошен французской жандармерией в связи с расследованием дела о крупных махинациях внутри компании. Миссира вменяются незаконные операции с акциями в декабре 2001 и в июле 2002 года. Стоит отметить, что ранее в такой же ситуации оказывался бывший финансовый директор Гильом Аннезо. – В.Ч.

Он - робот

Мультфильм для Vivendi

Издательство Vivendi Universal Games анонсировало



Rodney Copperbottom собственной персоной

action/adventure Robots. Данная игра зреет в офисе британской компании Eurocom Entertainment Software и базируется на сюжете одноименного трехмерного анимационного фильма от 20th Century Fox, премьера которого намечена на 11 марта 2005 года. Главным героем должен стать маленький механический симпатяга по имени Rodney Copperbottom, обладающий уникальной способностью превращать части своего тела в замысловатые предметы и приспособления. Именно ему предстоит спасти страну роботов от порабощения неким злым тираном. Помимо всех действующих лиц мультфильма, разработчик планирует поместить в игру еще 40 дополнительных персонажей. – В.Ч.

Поделились по-соседски

Недавно основанная немецкая компания T-N-Turtles приобрела у своих соседей из Crytek недорогой, но очень перспективный движок CryEngine, на котором был создан шутер от первого лица Far Cry. – В.Ч.

Republic Commando, теперь и книга





Интересно, что окажется интереснее: самому мочить этих гадов или читать, как это делают герои книги!

Этой осенью LucasArts планирует выпустить роман по мотивам еще не вышедшей игры Star Wars: Republic Commando. Сейчас над ним трудится Карен Тревисс (Karen Traviss), а называться книга будет Star Wars: Republic Commando: Hard Contact. – В.Ч.

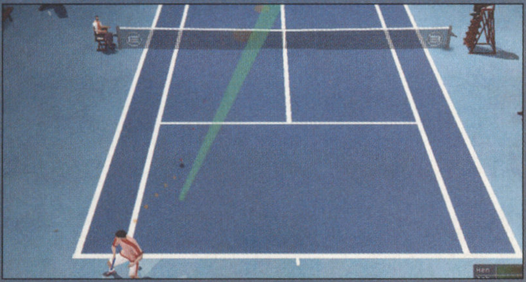
Позвольте представить, Third Wave Games



На карте игровой индустрии появилось новое название - Third Wave Games. В недавно основанную студию перебрались выходцы из Blue Tongue Software и Rare. Сейчас они трудятся над явно не хватающим звезд с неба роботосимулятором War World, релиз которого намечен на нынешнюю осень. – В.Ч.

Теннис страны О3

В полку теннисных симуляторов прибыло – компания O3 Entertainment анонсировала игру World Championship Tennis. Проект создается усилиями бразильской студии Espaco Informatica. Разработчики обещают четыре режима соревнований и два типа камеры. В качестве прочих плюшек обещана возможность создания персонажа и добавления собственной фотографии. – А.Е.



Российский финал WCG

Из "Тишинки" в Калифорнию

С 7 по 10 июля в Москве в торговом центре "Тишинка" прошла финальная стадия предварительного этапа World Cyber Games. Лучшие про-геймеры страны состязались за право участия в мировом финале. В программе были представлены следующие спортивные дисциплины: StarCraft: Broodwar, Warcraft III: The Frozen Throne, Counter-Strike: Condition Zero, Unreal Tournament 2004, FIFA 2004 и Need for Speed: Underground.

"Гвоздем" торжественной церемонии открытия соревнований стал показательный матч женских команд по Counter-Strike. В красивой и упорной борьбе команда flashback.female обыграла p[l]atinum.

Организация российского финала стала возможна благодаря деятельному участию компаний Samsung Electronics (генеральный партнер игр) и Gigabyte (технический спонсор WCG 2004).

Итак, путевка в Калифорнию досталась следующим счастливчикам:

- **Counter-Strike** – команда M19;
- **Warcraft 3** - [64AMD]Caravaggio, r095us.ru-Soul*SK, r095us.ru-RangeR^FM;
- **StarCraft** - PGC.Androide[3D], vWeb.Advocate[S2], RiF)EX;
- **Unreal Tournament 2004** - FM^Navigator; FM^BrazoR, Spank;
- **FIFA 2004** - M19*Alex, M19*Wer;
- **Need for Speed** - USSRx.Turboletik.

Мировой финал состоится в Сан-Франциско 6-10 октября. – А.Р.

Особенно хорошо получилась девушка в зеленом



Добро с кулаками

Painkiller обзаводится адд-оном

В последнее время после выхода хитового шутера стало правилом хорошего тона анонсировать грядущий адд-он к нему. Исключением не стал и Painkiller, разработчики которого намерены выпустить этой зимой сборник дополнительных миссий под названием Battle out of Hell. Любители отборного трехмерного мяса получат в свое распоряжение 10 новых локаций для однопользовательской игры, набор из нескольких карт, скинов и игровых режимов для мультиплеерных забав, а также новые виды оружия. Помимо вышеназванного, программисты из People Can Fly включат в свое детище специальный редактор, при помощи которого можно будет смастерить собственные уровни. Что касается сюжета, то действия в Battle out of Hell начнутся с того места, на котором они закончились в оригинальной игре. – В.Ч.



Голоса с экрана

Они озвучивают Half-Life 2



Мишель Форбс

Valve Software опубликовала список актеров, которые займутся озвучкой персонажей Half-Life 2. Запоминаем имена, а заодно знакомимся с действующими лицами грядущего хита:

Роберт Гильом – доктор Эли Вэйнс (постаревший чернокожий ученый, выживший в учиненной вами мясорубке в стенах секретного научно-исследовательского комплекса Black Mesa);

Мишель Форбс – доктор Джудит Моссман (ассистентка Вэйнса);

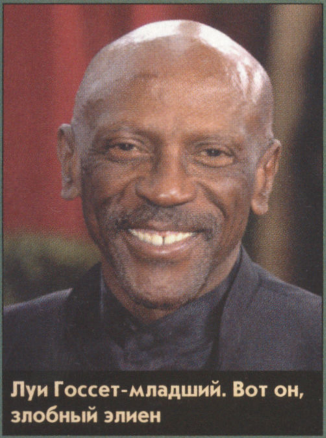
Мерле Дандридж – Эликс (дочь доктора Вэйнса, а по совместительству еще и пассия Гордона Фримена);

Джим Френч – отец Григорий (взявшийся за дробовик священник, который будет путешествовать с Гордоном на некоторых уровнях Half-Life 2);

Роберт Калп – доктор Уоллейс Брин (злобный ученый, заточивший вас в Город-17 и открывший для инопланетных тварей портал для атаки на Землю);

Луи Госсет-младший – вортигоны (рабы инопланетных пришельцев);

Майк Шапиро – G-Man (тот самый зловещий дядька в темно-синем пиджаке из первой части) и Барни Калхоун (сильно похудевший бывший охранник секретного научно-исследовательского комплекса Black Mesa, герой адд-она Blue Shift);

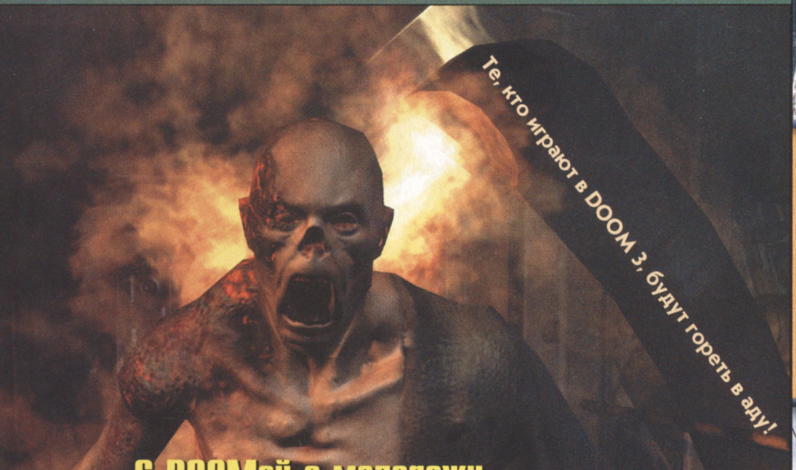


Луи Госсет-младший. Вот он, злобный элиен

Гарри Робинс – Исаак Клейнер (один из докторов Города-17);

Джон Патрик Лоури – все жители Города-17 мужского пола;

Мэри Ирвин – все жители Города-17 женского пола. – В.Ч.



С DOOMой о молодежи

Одна голова хорошо, а с мозгом лучше

Известный сайт Petition Online (www.petitiononline.com) пополнился еще одним виртуальным ходатайством. Группа праведников подала петицию с требованием запретить релиз DOOM 3. По словам истцов, детище id Software пропагандирует сатанинскую символику и плохо повлияет на самую демократичную молодежь в мире. "Некоторые ждут DOOM 3 больше, чем второе пришествие Христа, безумие и насилие должно быть немедленно остановлено", написано в заявлении. Где были праведники раньше, остается загадкой, вероятно, были слишком заняты игрой в Postal 2. - Ю.П.

КОНКУРС

СТАЛИНГРАД

Альтернативная история Сталинградской битвы

Компания **DTF Games** и журнал **"Навигатор Игрового Мира"** объявляет о начале литературного конкурса, посвященного военно-исторической стратегии **"Сталинград"**. Суть конкурса в следующем: фанатам, любителям стратегий и истории Великой Отечественной войны предлагается поразмышлять на тему "а что, если бы..." и аргументировано ответить на один из трех вопросов, относящихся к истории Сталинградской битвы. Итак:

1. Что было бы, если бы немецкие войска полностью захватили Сталинград в ходе сентябрьского штурма города?

2. Что было бы, если бы немцы, поняв бесплодность кровопролитных уличных боев, отвели войска с территории Сталинграда и заняли оборону в большой излучине Дона?

3. Что было бы, если бы танковая группировка Манштейна прорвалась к окруженной 6-й армии в ходе операции "Зимняя Гроза"?

От участников организаторы ждут не только ответов на выбранный вопрос, но и максимально подробного обоснования именно такого развития событий. Приветствуются:

- Учет исторических реалий (силы противников, политическая ситуация, тактика действий сторон и т.д.)
- Литературность (творческий подход к описанию событий)
- Использование ссылок на конкретные исторические источники (мемуары, исследования и пр.)

Авторы самых подробных и достоверных (в рамках альтернативной истории, конечно) версий будут по достоинству оценены придирчивым жюри конкурса. Трое лучших получат призы: экземпляры "Сталинграда", военно-историческую литературу и другие подарки.

Состав жюри:

- **Петр Прохоренко (DTF Games);**
- **Макс Рудаш (сайт Achtung Panzer!);**
- **Валерий Потапов (сайт The Russian Battlefield);**
- **Антон Курчаткин (портал Blitzfront);**
- **Алексей Исаев (автор книги "Антисуворов");**
- **Владимир Веселов (главстратег, нужно говорить какого журнала!).**

Заявки на участие в конкурсе, а также готовые эссе принимаются до 1 сентября 2004 года включительно. Эссе можно отправлять по адресу konkurs@stalingrad-game.ru. Подробности проведения конкурса ищите на официальном форуме игры (stalingrad-game.ru).

Комикс по BloodRayne



Компания Majesco анонсировала соглашение с издательским домом Echo 3 о начале выпуска серии комиксов по игре BloodRayne. Каждая книга комиксов будет содержать отдельную историю, так что читать их можно будет в любом порядке. Выход первого издания приурочен к релизу игры BloodRayne 2 и состоится в ближайший Хэллоуин. - А.И.

Сэм-теоретик

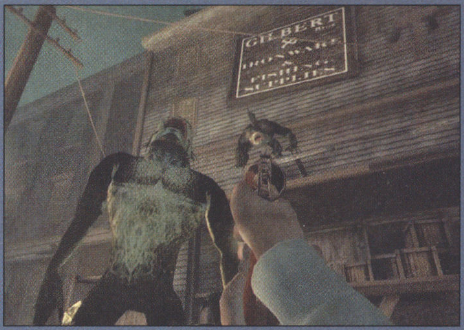


Простите, как пройти в библиотеку!

Издательство Ubisoft положило конец слухам относительно названия третьей части экшна Tom Clancy's Splinter Cell. Новая серия о похождениях пятиглазого Сэма Фишера, как и ожидалось, будет называться Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory, появление игры на прилавках состоится под рождество. Планируются версии, как для PC и Xbox, так и для портативной игровой консоли N-Gage. - Ю.П.

Не дозвонился

Переносить дату выхода Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth стало



доброй традицией. Игра успела сменить двух издателей, а ее все переносят и переносят. Казалось бы, осталось ждать до сентября, и вот новый перенос. На этот раз ждать выхода придется до середины января 2005 года. Можно, конечно, попробовать принести кого-нибудь в жертву и самому позвать Ктулху, но положительный результат и здесь не гарантирован. - Ю.П.

Outrage Games больше нет

Руководство THQ приняло решение о закрытии подконтрольной издательству студии Outrage Games, которая в свое время выпустила такие добротные игры, как Descent 3 и Red Faction 2. Причина банальна до безобразия: продукты от Outrage Games перестали приносить ощутимую прибыль. – В.Ч.

Ad majorem Dei gloriam

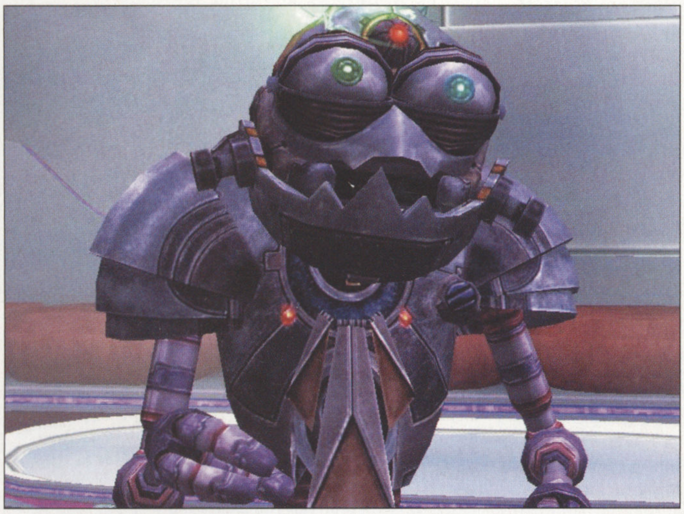
Играй в правильные игры, сын мой

Недавно образованная американская компания Digital Praise выпустила первый пресс-релиз, в котором пообещала создавать исключительно боголюбивые игры и даже провозгласила свой девиз: "Glorifying God Through Interactive Media", то есть "Прославление Господа через интерактивные развлечения". Первыми проектами набожных разработчиков станут две игры по мотивам популярного христианского радиошоу Adventures in Odyssey, армия слушателей которого составляет 1,2 млн. человек. Название первой - Adventures in Odyssey and the Treasure of the Incas, второй - Adventures in Odyssey and the Sword of the Spirit. Напоследок, еще одна цитата: "Хорошие игры не нуждаются в том, чтобы их наполняли насилием, сексом, ненавистью или картинами ужаса". – В.Ч.

Искали-искали

И нашли издателя для Scrapland

Испанцы из MercurySteam Entertainment (костяк компании составляют выходцы из Rebel Act Studios, в свое время поработавшие над Severance: Blade of Darkness) заключили с Enlight Software соглашение, по которому последним передается право на издание футуристического экшна Scrapland. Коньком игры должен стать геймплей a'la Grand Theft Auto и запутанный сюжет. В городе кто-то начал истреблять роботов, что является противозаконным действием. Вам отводится роль робота-полицейского D-Tritus, который может трансформироваться в одну из пятнадцати моделей. Стоит отметить, что продюсированием данного проекта займется Американ МакГи. О его переходе в американское отделение Enlight Software мы сообщали в предыдущих выпусках новостей. Напомним, что релиз Scrapland намечен на четвертый квартал 2004 года. – В.Ч.



Штанга

До лучших времен

Серия клубных футбольных тайтлов, заявленная издательством Codemasters понесла потерю. Свернуты работы над Leeds United Club Football 2005. Причиной такого решения послужил вылет команды из английской Премьер-лиги. Представители Codemasters заявили, что руководство клуба с пониманием относится к такому решению, и намекают, что как только Leeds United вернется в "высший свет", контракт может быть возобновлен. В любом случае, гипотетический Leeds United Club Football уже не будет 2005. - А.Р.



Железная леди игропрома



Кети Скобек. Помимо работы в Infinium она также является бессменным председателем совета Ассоциации независимых разработчиков игр (IGDA)

Кети Скобек, женщина, успевшая за свою карьеру поработать в таких компаниях, как Microsoft, Electronic Arts, Sony Online, Activision, THQ, LucasArts, Eidos Interactive и Sega of America, стала вице-президентом Infinium Labs. Напомним, что Кети входит в число так называемой "великой женской дюжины", представительницы которой занимают в игровой индустрии наивысшие руководящие посты. – В.Ч.

Череда рекордов



Скриншот из анонсированного на будущую весну Battlefield 2



Пресс-служба Digital Illusions с гордостью сообщила, что совокупный тираж многопользовательских игр серии Battlefield перевалил за отметку в 4 млн. экземпляров. Тем временем Activision рапортует, что по всему миру продается свыше 2 млн. дисков со Spider-Man 2. Не отстает от своих коллег и Microsoft: Zoo Tycoon и поспевшие за ней адд-оны Dinosaur Digs и Marine Mania тоже преодолели планку в 2 млн. экземпляров. – В.Ч.

На заслуженный отдых

Raven Software теряет одного из ветеранов



Кен Хекстра

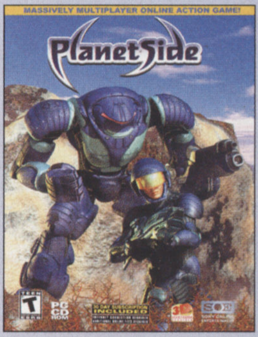
Известный игровой дизайнер Кен Хекстра решил окончательно завязать с индустрией интерактивных развлечений и покинул компанию Raven Software, в которой он работал с 1997 года. На его счету такие хиты, как Star Trek: Elite Force, Star Wars: Jedi Knight 2 - Jedi Outcast, Soldier of Fortune 2: Double Helix, Star Wars: Jedi Knight - Jedi Academy, а также находящиеся в разработке X-Men Legends и четвертый Quake. В ближайшее время Кен планирует отправиться в длительный отпуск, а потом сосредоточиться на написании сценариев для кинофильмов. На своей домашней страничке (www.kennhoekstra.com) Хекстра объясняет данный поступок тем, что после смерти матери и развода с женой он переосмыслил некоторые жизненные ценности, а также тем, что достиг так называемого "стеклянного потолка" (то есть отсутствия перспектив карьерного роста). Впрочем, тут же Кен пишет о том, что не исключено его возвращение обратно. Напоследок, пара хороших слов в адрес бывших работодателей: "В Raven отнеслись к моему уходу с большим пониманием и искренне пожелали мне удачи. Я очень доволен тем, что моя игровая карьера началась именно в этой компании". – В.Ч.

Кто больше?

Спор вокруг рекорда

NovaLogic рапортует о рекордном числе игроков, обитающих на сервере командного шутера от первого лица Joint Operations: Typhoon Rising. 26 июня в их игру одновременно рубилось 160 клиентов, что, по мнению разработчиков, является наивысшим достижением для action-игры, за которую не надо вносить абонентскую плату. Кстати, соответствующая запись была внесена в "Официальную книгу мировых рекордов в области видеоигр и пинбола" (Official Video Game & Pinball Book of World Records).

Впрочем, Sony Online Entertainment со своей PlanetSide ставит достижение NovaLogic под сомнение, так как в их детище даже по самым скромным прикидкам ежедневно играет 500 человек, а в лучшие времена число клиентов на одном сервере достигает отметки в 2000 человек. Абсолютный рекорд был поставлен 25 мая 2003 года на сервере Emerald, когда в PlanetSide одновременно рубилось аж 3600 геймеров.



Руководитель издательства Twin Galaxies (именно ему принадлежат все авторские права на "Официальную книгу мировых рекордов в области видеоигр и пинбола", которая выходит в свет с 1981 года) уверил спорящие стороны в том, что до отправки книги в печать еще есть несколько месяцев, так что к этому времени его подопечные обязательно успеют докопаться до истины. – В.Ч.

Не зря мы с тобой, сынок, лючок в крыше сделали!

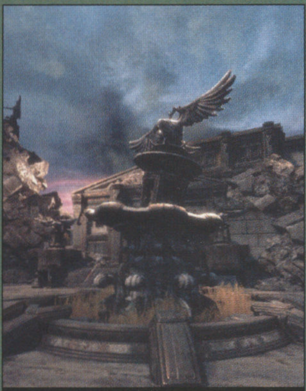


Unreal 3?

Много слухов и ничего



Есть у Суини (слева) одна интересная особенность. На фото он всегда получается в странном ракурсе и со странным выражением лица...



У вас нет цели в жизни! Можете начинать ждать эту игру

В одном из многочисленных интервью Тим Суини поведал о том, что первый проект, построенный на базе графической технологии Unreal Engine 3.0, никак не будет связан с вселенной знаменитого шутера от первого лица Unreal. Этим глава Epic Games породил множество кривотолков. Единственное, в чем можно не сомневаться, так это в направленности игры исключительно на одиночный режим и в том, что в ближайшие четыре-пять месяцев официального анонса ждать не следует. – В.Ч.

Подготовка к похоронам

"Галеон" тонет вместе с экипажем

Основанная в апреле 1997 года бывшими сотрудниками Core Design Полом Дугласом и Тоби Гардом компания Confounding Factor объявила о своем скором закрытии. Дело в том, что продажи находившегося в разработке почти семь лет проекта Galleon: Island of Mystery не оправдали ожиданий разработчиков, и им ничего не оставалось делать, как объявить о несостоятельности своей конторы сразу же после выхода американской версии игры. Разумеется, о ранее планируемом переносе приставочного продукта на PC и речи быть не может. – В.Ч.

Перед вами PC-скриншот образца 2000 года



Внеплановая задержка



Из стана издательства Majesco Games пришла печальная весть о том, что релиз футуристического экшна Advent Rising переносится с сентября этого года на начало 2005. Напомним, что данная игра примечательна не только красивой графикой, потенциально перспективным геймплеем, но и сценарием, который для разработчиков из Glyphx Games написал знаменитый фантаст Орсон Скотт Кард. – В.Ч.

Стратегический резерв



После невероятного успеха многопользовательского проекта America`s Army, звездно-полосатая армия США намерена создать свою собственную игровую студию, которую возглавит глава Red Storm Entertainment Джерри Хенеган. В настоящий момент вовсю идет перемалывание кадров из Magic, Timeline, Vertis, SouthPeak Interactive, Vicious Cycle Software и Red Storm Entertainment. – В.Ч.

Осенний призыв

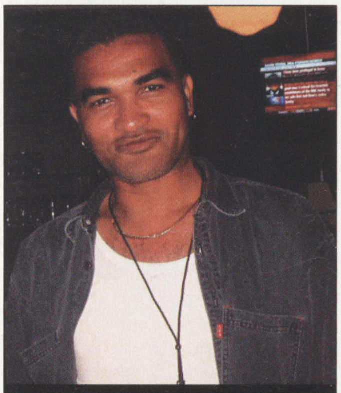


Немного косметики, и монстр из технологической демки Unreal Engine 3.0 превратится в бравого американского вояку

Сайт популярного онлайнового шутера America's Army сообщил, что с этого года игра переходит на движок от Unreal Tournament 2004, а в 2007 возьмет на свое вооружение графическую технологию Unreal Engine 3.0. – В.Ч.

Руки прочь!

Театр одного девелопера

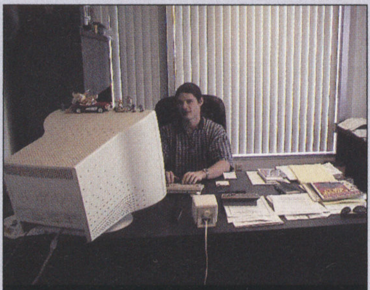


Дерек Смарт

Скандально известный разработчик Дерек Смарт собирается делать Descent: Freespace 3. И это вовсе не первоапрельская шутка. Создатель Battlecruiser и Universal Combat вполне серьезно рассуждает об этом на форуме известного игрового ресурса Adrenaline Vault. Дело в том, что терпящая бедствие Interplay сейчас распродает налево и направо свои многочисленные прославленные тайтлы, в том числе и Freespace. Дерек уверяет, что он никак не нарушит традиции популярного космосимулятора и обязательно придумает интересный сюжет. На все про все работающему исключительно в одиночку Смарту потребуется $500 тыс. и полтора года медитаций за своим компьютером. – В.Ч.

Третья ходка?

Неофициальный анонс Return to Castle Wolfenstein 2



Тодд Холленшид, совладелец id Software и просто очень занятой человек

Один из боссов id Software Тодд Холленшид сообщил, что вот уже несколько месяцев в производстве находится Return to Castle Wolfenstein 2. Причем игра отдана на откуп некой сторонней компании и строится она на движке DOOM 3. Аналитики полагают, что, скорее всего, над сиквелом трудятся авторы так и не ставшего официальным адд-оном RtCW: Enemy Territory из Splash Damage. Не исключена и вероятность того, что второй частью занимаются создатели первенца из Gray Matter Studios. – В.Ч.

Counter-Strike Source

256 кемперов на одной De_dust

Вечерело, а выход Half-Life 2 все откладывался и откладывался. Тем временем из стана Valve пришла радостная весть для любителей Counter-Strike. Дуг Ломбарди сообщил жаждущим массам о том, что грядет первая бета-версия Counter-Strike Source, то есть "Контры" для Half-Life 2. Для распространения первой беты Counter-Strike Source планируется использовать службу Steam. Бета-версия будет иметь ограничение на время, кроме того, получить ее смогут лишь подписчики Valve Cybercafe Program, а также владельцы Counter-Strike: Condition Zero. Параллельно появилась информация о том, что разработчики планируют серьезно расширить максимальное количество игроков на серверах. Сейчас лимит составляет 64 игрока, а в головах программистов Valve маячит цифра 256. Сие автоматически означает одновременное увеличение размеров арен, ибо на нынешних картах такой тусовкой играть будет затруднительно. - Ю.П.

Теперь сходитесь...



Прусский драгун

Возвращение "Лошадей и Мушкетов"

Близится завершение работы над варгеймом Dragoon: The Prussian War Machine, сиквелом классического гексагонального варгейма Horse & Musket: Great Battles of the Eighteenth Century.

В отличие от предшественницы, давшей широкое полотно войн XVIII столетия, новая игра будет посвящена исключительно войнам и кампаниям Фридриха Великого (1712-1786, король Пруссии с 1740), да и то не всем. Например, в нее не включены эпизоды Семилетней войны (1756-63), в которых принимала участие русская армия (оно и не удивительно, потому как в этих эпизодах гений отказал Фридриху, и наши войска в октябре 1760 взяли Берлин). Впрочем, издатель сообщает, что DtPWM является первой игрой нового сериала Horse & Musket 2, который будет охватывать все войны с 1600 по 1800 год, так что и до русской армии дело, в конце концов, дойдет.

Никаких особых новшеств в игре не будет, все наиболее интересные фишки (переменный масштаб времени и пространства, мораль войск, наличие военачальников и т.д.) уже не раз встречались в других играх. Естественно обещаются всякие красоты - детальное воспроизведение амуниции и вооружения того периода, живая природа, анимированные юниты. Настоящим стратегам вот только этого и не хватает для полного счастья. - В.В.

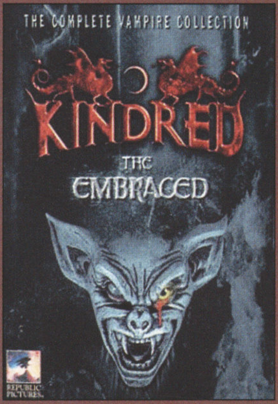
Особенную радость вызывает графика прямиком из 80-х



Полнометражные кровопийцы

Белый Волк торгует лицензиями

Студия New Line Cinema приобрела права на создание фильма под названием Vampire: the Masquerade. Это будет второй попыткой создания фильма по лицензии White Wolf и первой - на большом экране. Телевизионный сериал Kindered: the Embraced, созданный в 1996 году компанией Republic Pictures, не смог завоевать интерес массового зрителя и был снят с производства.



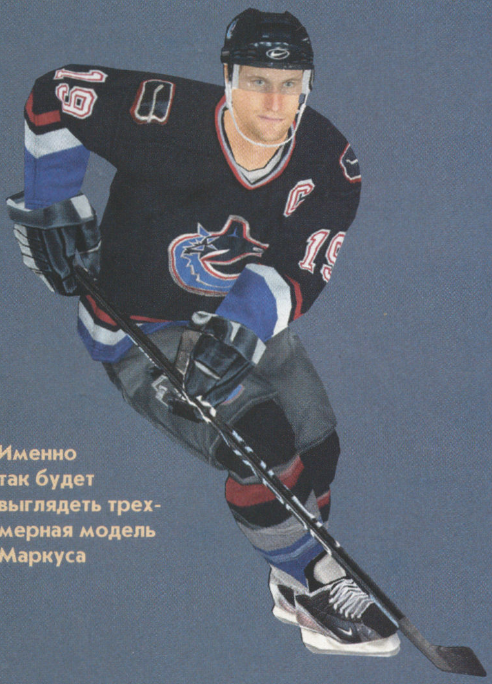
Пока что ничего не известно, ни о режиссере, ни об актерах. Впрочем, принимая внимание то, что New Line на сегодняшний день - одна из самых богатых студий Голливуда, можно надеяться на участие в проекте звезд первой величины.

Единственное, что можно сейчас утверждать, это то, что фильм не будет сюжетно связан с готовящейся к релизу этой осенью Action/RPG V:tM - Bloodlines. - А.Р.

Последние дни Taldren

Несколько месяцев назад мы сообщили о том, что разработка action/adventure Black9 приостановлена. Недавно стало известно, что трудившаяся над данным проектом студия Taldren в скором времени будет закрыта. Президент идущий на дно компании Эрик Бетке, а также ее несколько ключевых сотрудников намерены перебраться в Корею и взяться там за некую мифологическую онлайновую ролевую игру. – В.Ч.

Реклама на льду



Именно так будет выглядеть трехмерная модель Маркуса

Левый крайний форвард прославленной команды Vancouver Canucks Маркус Нэслунд станет лицом грядущего хоккейного симулятора NHL 2005 от EA Canada. Пресс-служба EA Sports утверждает, что Нэслунд является идеальным выбором для обложки 13-й части популярного спортивного сериала. Кстати, релиз намечен на 24 сентября сего года. – В.Ч.

Девелоперы +1

Бывший сотрудник Ritual Entertainment Террел Маккинни, известный в игровых кругах под прозвищем Kiltron, основал студию Futrix Studios. Сейчас компания ведет переговоры по поводу лицензирования графических движков сразу с несколькими командами. Слово воодушевленному вкусом свободы Террелу Маккинни: "Наконец-то спустя долгие годы я могу заниматься тем, что нравится мне больше всего на свете – делать отличные игры". Видимо, раньше ему их делать мешали. – В.Ч.

Удивительное рядом

Хочу на Иво-Дзиму! Снова...

Отличные продажи игр серии Battlefield в немалой степени связаны с развитым комьюнити. Практически каждый месяц на свет появляются крупные модификации для Battlefield 1942 и Battlefield Vietnam, и они привлекают определенную часть новых игроков, которым для запуска понравившегося мода, естественно, нужна исходная игра. Достаточно сказать, что количество играющих в мод Desert Combat (к слову, недавно купленный DICE за $0,5 млн.) лишь немного уступает аналогичным показателям Battlefield 1942.

Стоит ли после этого удивляться тому, что восемнадцатого июля DICE объявила о том, что работает над модификацией для Battlefield Vietnam. Разработчики из канадского отделения DICE и раньше делали моды для своих игр (иначе Road to Rome и Secret Weapons of WWII не назовешь), но тогда это называлось адд-онами. Сейчас же этот номер не пройдет, ибо создается мод по мотивам Второй мировой. Рецепт создания прост: берутся карты и модели из Battlefield 1942 и "шлифуются" под новые стандарты. Грубо говоря, DICE делает Battlefield 1942 на движке Battlefield Vietnam. Называться данный гибрид будет OFFICIAL WWII Mod for Battlefield Vietnam, сроки выхода пока не уточняются.

Стоит отметить, что несколько крупных модов для Battlefield 1942 в настоящее время портируются на движок Battlefield Vietnam. В случае, если DICE затянет с модостроением, детище может оказаться в роли третьего лишнего... - Ю.П.



Планируя новый налет

Седьмая часть приключений Лары выйдет через год

По сообщению издательского дома Top Cow Productions, который занимается созданием комиксов о Ларе Крофт, следующая часть игры выйдет летом будущего года.



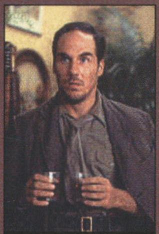
Издателем седьмой части выступит, как и прежде, Eidos Interactive, а вот разработкой вместо Core Design, которая перестала оправдывать высокое доверие, занимается студия Crystal Dynamics. Никаких официальных подтверждений (или опровержений) этой информации из Eidos пока не поступало. - А.И.

Серийная мумия

Кроссплатформенная и мультипликационная

В феврале этого года издатель Hip Interactive приобрел девелоперскую студию L.S.P., которая сразу же была переименована в Hip Interactive Europe. В настоящее время студия разрабатывает кроссплатформенный (PC, PS2, Xbox, GameCube) проект по мотивам мультсериала The Mummy: The Animated Series, увидевшего свет в 2001 году. Релиз намечен на осень.

Главный герой - Алекс О'Коннел - совершает наполненное приключениями кругосветное путешествие. Основное оружие Алекса - праща и наручники... Странный выбор, учитывая тот факт, что больше всего Алекс любил популять с двух рук из пистолетов да кулаком в челюсть... Хотя, так было в полнометражных фильмах, кто его знает, во что все выродилось в серии мультфильмов. Попутно Алекс всячески препятствует планам Имхотепа порулить во всемирном масштабе. Обещаны "разные уровни", разные континенты, разные головоломки и суперсекреты. В процессе предстоит погонять на верблюдах, слонах и даже на скате манта. Девелоперы клянутся, что 3D-графика будет просто загляденье. Разработчики также очень рады, что им удалось заполучить для озвучки Кори Джонсона (сыгравшего одного из трех тупых американцев в первой "Мумии"). - HWNN



Кори Джонсон в роли Даниэлса

Тень релиза

Сталкер будет без демки

Печальную новость для всех ожидающих S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl о том, что у игры не будет демо-версии, сообщил в своем интервью Алексей Савченко, PR-менеджер GSC Game World. По этому поводу он сказал следующее: "Демки, к сожалению, не будет. У нас просто нет сейчас времени на то, чтобы ее делать, ведется работа над игрой. Насчет сроков никаких изменений в планах релиза нет – осень 2004. Возможно, немного больше времени займет тестинг, так как тут все сложно – в игре практически не используются скрипты, а прочесать на предмет стабильной работы 30 километров Зоны, это не просто. Цель сейчас одна: в срок выпустить игру, которая будет сделана действительно качественно – на то и работаем". Пока же S.T.A.L.K.E.R., по словам Алексея, готова на 86%. - А.И.

Когда же поднимут этот шлагбаум?



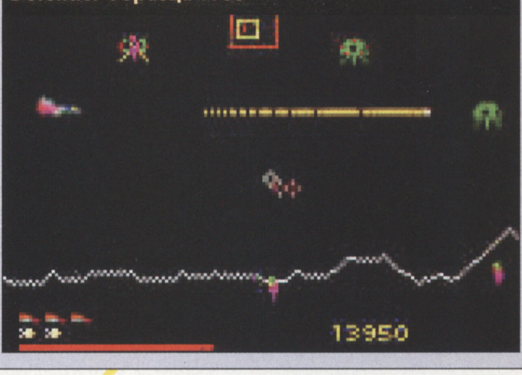
Вопрос права

Midway обвиняет Sony Ericsson в воровстве

Американское подразделение компании Sony Ericsson включило игрушку Defender в комплектацию мобильных телефонов, в частности - модели T68, чем вызвала законное возмущение правообладателя, компании Midway Games. Последняя обратилась в суд с требованием оштрафовать обидчика, возместить "серьезный ущерб, нанесенный ее собственности", а также передать ей все телефоны, программное обеспечение и другие материалы, связанные с данным нарушением ее авторских прав. Представитель Sony Ericsson отказался прокомментировать ситуацию, сославшись на отсутствие какого-либо официального судебного иска. Адвокат Midway Микаэл Бонковский подтвердил наличие иска, но отказался от дополнительных комментариев.

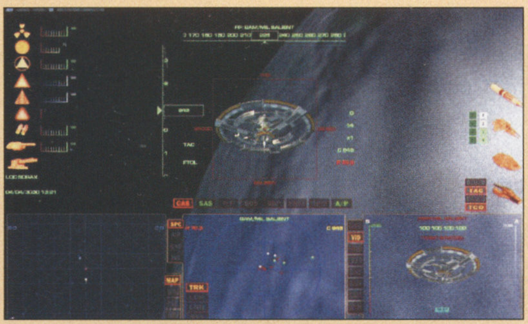
Defender - классическая игра, в которой игроку нужно отражать на маленьком космическом корабле нападение чужих. Получила широкое распространение на игровых автоматах в 1980-1981 годах и была переиздана Midway на большинстве современных консолей в 2002. - HWNN

Defender образца 1980



Universal Combat на вес

Взявшему два мешка - скидка



Компания 3000AD Inc., занимающаяся серийным выпуском игр серии Battlecruiser (позднее превратившейся в Universal Combat), анонсировала сразу два адд-она. Первый из них, Universal Combat: Hold The Line, по своей сути является большим сервис-паком для оригинальной игры, так как практически не вносит никаких изменений в геймплей. При этом он серьезно улучшает движок игры, что, по словам создателей, значительно ускоряет работу, добавляет визуальных красот и более качественные звуковые эффекты. Ожидать Universal Combat: Hold The Line стоит к Рождеству этого года. О втором адд-оне, Universal Combat – Edge To Edge (рабочее название), известно и того меньше. В пресс-релизе 3000AD Inc. даже говорится о том, что эта игра не будет связана с самой Universal Combat и выйдет абсолютно под другим названием. Каким? Этого пока никто не знает, но к релизу, который намечен на начало 2005 года, ситуация должна проясниться. - А.И.

"Це-Це-Це-Пе"

На память о прошлом

Никогда не задумывались, какая удобная была аббревиатура СССР? Хоть кириллицей печатай, хоть латиницей - все равно всем понятно. Вот и немцы из CDV, похоже, ностальгируют по аббревиатуре-интернацоналисту. Они даже впустили в продажу сборник CCCP Russian Collection. В "Коллекцию" входят такие столпы отечественного и околоотечественного игростроения, как "Противостояние 4", "Казаки: снова война", "Противостояние: Азия в огне" и "Аллоды 2: Повелитель душ". Вернее, Sudden Strike II, Cossacks: Back to War, Cold War Conflicts и Rage of Mages II соответственно. Можно, конечно, долго умиляться, что в Германии помнят, с чего начинался путь постсоветского игропрома к мировым вершинам (надо же, "Аллоды 2", кто бы мог подумать!), но стоит все же осознать, что идею еще раз продать старые игры по €20 за четыре диска, ушлые бундесы придумали не от хорошей жизни. CDV испытывает в последнее время хоть и не критичные, но серьезные финансовые трудности. Остается лишь надеяться, что хитрый финт ушами принесет европейскому издательству немного денег. - А.Р.



С ветерком

Анонс Euro Rally Champion



Компания Oxygen Interactive сообщила о том, что собирается отрелизить Euro Rally Champion для PlayStation 2 и PC 10 сентября текущего года. Помимо схватки со временем, водителям предстоит проверить себя в различных погодных и климатических условиях: на заросших лесных дорогах, на опаснейших альпийских перевалах, в экстремальных условиях африканской пустыни. Любую деталь автомобиля, поддающуюся модингу или тюнингу в реальности, можно будет переделать и в игре. Весьма любопытным выглядит обещание девелоперов совместить в Euro Rally Champion точность и реализм истинного симулятора с увлекательной аркадностью геймплея. Помимо одиночных режимов Time Trial и Championship, игрок сможет поучаствовать и в мультиплеере под девизом "Тапку в пол!". Для любителей экстремальной езды предусмотрены этапы Extreme Exhibition, содержащие множество трамплинов, опасных склонов и прочих особенностей рельефа, способных запросто отправить разогнанную машину в серию кувырков. Игра делается на доработанном движке от IndyCar Series, который, опять-таки по утверждениям девелоперов, предлагает "мощную физику взаимодействия авто с дорогой в сочетании с реалистичнейшей динамикой за вполне приемлемую цену". - HWNN

Разъяренный тигр

И многострадальная Корея

Компания Shrapnel Games объявила об окончании работ над новым варгеймом Raging Tiger: The Second Korean War. Игра появится на прилавках в этом месяце. Предполагается очередной гипотетический конфликт на Корейском полуострове. Разработчики считают его "весьма вероятным" и "гораздо более кровопролитным", хотя даже не слишком сведущим в политике понятно, что за спиной Южной Кореи стоит вся мощь США, а на стороне Северной будет разве что "всепобеждающая сила Чучхе". Впрочем, игра обещает быть достаточно интересной, поскольку в ней используется движок Armored Task Force, естественно, модернизированный. Среди новинок такие редко используемые в варгеймах фишки, как возможность высадки морских десантов и вызова подкреплений. Кроме того, нам обещают совсем уж фантастические для данного жанра вещи - наличие на поле боя гражданских лиц и беженцев (надо думать, за их уничтожение просто будут начисляться штрафные очки). - В.В.



Главное — маневры!

Финт ушами

В Sient Hunter III будет динамическая кампания



Капитан, а я вас вижу!

Ubisoft объявила, что по многочисленным просьбам игроков в игру будет введена динамическая кампания. По словам представителя издательства, разработчики долгое время не могли понять, что же именно требуют от них игроки. Одно дело первая Silent Hunter, в котором кроме набора миссий (статической кампании) был и режим свободной игры (динамическая кампания). Другое дело - Aces of the Deep, в которой была только динамическая кампания с несколькими точками старта. В конце концов, после долгих дебатов было решено совместить оба подхода и добавить в него новые оригинальные возможности. Кроме того, обещается учесть большинство замечаний и предложений, высказанных фанатами в процессе обсуждения концепции игры.

Как и полагается, данная бочка меда разведена приличным количеством дегтя - выход игры переносится с сентября 2004 на первый квартал 2005. Разработчики мотивируют это тем, что введение новых возможностей потребует дополнительного времени. Но мы-то понимаем, что, скорее всего, сначала разработчики не уложились в отведенные сроки, а уж потом было придумано приличное объяснение для переноса сроков. - В.В.

Ах, весна!

Dungeon Siege II отложена

Официальных заявлений по этому поводу пока никаких не последовало, но на сайте Microsoft, на страничке, где указаны даты релизов продуктов, издаваемых компанией Билла Гейтса, напротив DSII вместо "Осень 2004" теперь проставлено "Весна 2005". Остается предполагать, что перенос связан с привнесением в игру дополнительного контента, новых геймплейных глубин и графических красот. Может так оно и лучше будет, учитывая те кошмары, которые мы наблюдаем во многих наспех отрелизенных тайтлах в последнее время. - HWNN

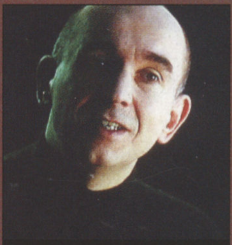
Новые проблемы Acclaim

В добавок к неразрешенным старым

Компания была вынуждена признать, что у нее отобраны две лицензии - Turok и Major League Baseball. Причина в обоих случаях одна и та же - невыплата отчислений правообладателям. И если Turok никого уже особо не волнует после провального релиза двухлетней давности Turok: Evolution, то потеря второй лицензии означает невозможность использования данных реальных бейсболистов в одном из самых мощных и успешных продуктов компании - приставочном сериале All-Star Baseball. Подобные удары только усугубляют незавидное положение, в котором оказалась Acclaim. Тем более что всего несколько месяцев назад она потеряла издательские права на серию Burnout (разработчик - Criterion), которой теперь ведает Electronic Arts. В результате серии отрицательных новостей, касающихся финансового положения компании, ее акции упали в цене на 22 процента до отметки $0.26. - HWNN

Цена за голову

Lionhead будет продана?



Питер Молинье

На сайте издания MCV (Market for Home Computing & Video Games) появилась информация о возможной продаже в ближайшем будущем Lionhead Studios. Наиболее вероятные покупатели - Activision, Microsoft и Eidos. Последняя все отрицает, что оставляет в списке желающих только двух покупателей, у которых имеются довольно основательные коммерческие завязки с Lionhead.

Lionhead Studios была основана в 1997 году Питером Молинье, который раньше возглавлял созданную им же Bullfrog (разработчик Populous, была продана EA). В настоящее время студия разрабатывает Fable и BC для Xbox (издатель - Microsoft) и The Movies для PC (издатель - Activison). - HWNN

Счастье для всех

Colin McRae Rally 2005 на PC

Не успели попасть в руки любителей виртуальных гонок коробки с игрой Colin McRae Rally 2004, как компания Codemasters сообщила, что Colin McRae Rally 2005 выйдет одновременно, как для PC, так и для консолей, то есть уже осенью этого года. Однако обольщаться особо сильно не стоит - судя по пресс-релизам ничего радикально нового, кроме режима карьеры в игре не появится. Все те же трассы, не имеющие ничего общего с реальностью. Будет, правда, еще несколько классов машин, таких, как RWD, Super 2WD и 4x4 Offroad, однако для поклонников игры они не представляют особого интереса. - А.И.



Новая фантазия Тома К.

Ghost Recon 2 обижает корейцев

Тактический шутер от первого лица Tom Clancy's Ghost Recon 2 от Red Storm Entertainment выйдет в свет только в ноябре, но уже вызывает недовольство высоких чинов из Северной Кореи. Все дело в том, что центральное место в игре занимает вооруженный конфликт между Северной Кореей в союзе с Россией и США на стороне Китая (чтобы Китай и в союзе с США?!). Русским и корейцам, естественно, отведена роль мальчишей-плохишей.

В газете Tongil эта игра была названа доказательством вероломства США. "Через пропаганду в играх и фильмах США показывает всю свою ненависть к нашей стране", - говорится в статье. В последнее время игры американских разработчиков, затрагивающих международные отношения, все больше и больше вызывают недовольство восточных стран. — А.И.

Квартальный план



! Эту игру ждут многие, ее ждут даже те, кому прочие игры данного жанра несимпатичны. Ждут, хотя бы для того, чтобы просто взглянуть. Сверяйтесь с календарем.

● Может быть, когда вы читаете эти строки, игра уже вышла. Может быть, всех нас жестоко обманули, и придется ждать еще полгода. Но эти релизы обещали стать событиями месяца.

X Премия имени Фокса Малдера достается таинственной Snowblind. Несколько уважаемых сайтов полагают, что игра, которая чуть было не стала третьей частью Deus Ex, должна появиться в декабре. И это при том, что ни одного игрового скриншота мы не видели. До зимы, конечно, еще далеко, но хочется верить, что скоро ситуация прояснится.

ACTION

	Игра	Издатель	Когда
	Meteor Blade	InterServ International	1 августа
●	DOOM 3	Activision	5 августа
	Pilot Down	Wanadoo	30 августа
	Atomic Enforcer	Got Game	Август
	The Warriors	Take 2	Август
	Full Spectrum Warrior	THQ	14 сентября
!	Call of Duty: United Offensive	Activision, 1C	15 сентября
	Shark Tale	Activision	15 сентября
	Conflict: Vietnam	SCi	24 сентября
	Star Wars Battlefront	LucasArts	29 сентября
	Medal of Honor: Pacific Assault	Electronic Arts	30 сентября
	ShellShock: Nam '67	Eidos	30 сентября
	Half-Life 2	VU Games	Сентябрь
!	Silent Hill 4: The Room	Konami	Сентябрь
	Shadow OPS: Red Mercury	Atari	5 октября
	Tribes: Vengeance	Sierra, 1C	12 октября
	Close Combat: First To Fight	Take 2	15 октября
	Men of Valor: Vietnam	VU Games	30 октября
!	S.T.A.L.K.E.R.: Shadows of Chernobyl	Руссобит-М, THQ	Октябрь
	Age Of Alexander	Ubisoft	1 ноября
	Star Wars: Republic Commando	LucasArts	8 ноября
	Lemony Snicket: A Series Of Unfortunate Events	Activision	15 ноября
X	SnowBlind	Eidos	1 декабря
	Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	Midway	Осень-Зима
	SPECNAZ: Project Wolf	GMX Media	Осень-Зима

STRATEGY

	Игра	Издатель	Когда
	Outfitter Tycoon	Take 2	10 августа
●	Codename: Panzers (англ.)	CDV	31 августа
!	Rome Total War	Activision, 1C	14 сентября
!	Warhammer 40,000: Dawn of War	THQ	14 сентября
	Kohan: Kings of War	Take 2	15 сентября
!	The Sims 2	Electronic Arts	17 Сентября
!	Evil Genius	VU Games	28 сентября
	Civilization III: Complete Edition	Atari	5 октября
!	The Movies	Activision	5 октября
	Black & White 2	Electronic Arts	14 октября
!	Sid Meier's Pirates!	Atari	14 октября
	SuperPower 2	DreamCatcher	15 октября
	Chessmaster 10,000	Ubisoft	1 ноября
	Roller Coaster Tycoon III	Atari	2 ноября
	Axis & Allies: RTS	Atari	2 ноября
!	Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth	Electronic Arts	2 ноября
	Knights of Honor	EA, Новый Диск	Осень-Зима
	Playboy: The Mansion	Ubisoft	Осень-Зима
	Zoo Tycoon 2	Microsoft	Осень-Зима

SIMULATION - SPORTS

	Игра	Издатель	Когда
	Eastside Hockey Manager: Franchise Edition	Electronic Arts	30 августа
●	Madden NFL 2005	Electronic Arts	7 сентября
	Juiced	Acclaim	12 сентября
	Deer Hunter 2005	Atari	28 сентября
	Backyard Skater	Atari	28 сентября
!	Backyard Hockey 2005	Atari	28 сентября
	Xpand Rally	Techland, 1C	Осень
!	Richard Burns Rally	SCi	Осень
	Flat-Out	Empire Interactive	Осень
	World Championship Snooker 2004	Codemasters	Осень
!	Championship Manager 5	Eidos	Осень
	Starsky & Hutch 2	Empire Interactive	Осень

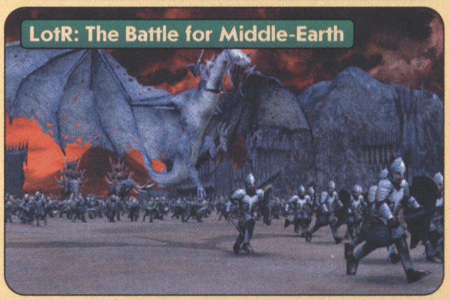
RPG - ADVENTURE

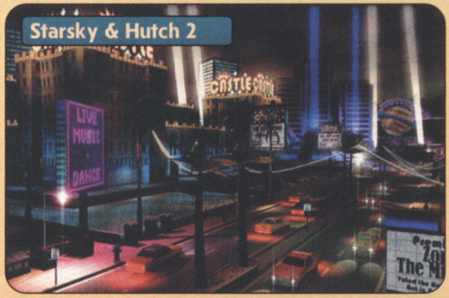
	Игра	Издатель	Когда
	Space Hack	Rebelmind, 1C	Август
	The Roots	Cenega	3 сентября
	Cold Case Files	Activision	14 сентября
!	Dungeon Lords	DreamCatcher, 1C	15 сентября
	Leisure Suit Larry Magna Cum Laude	VU Games	1 октября
	Neverwinter Nights Platinum Edition	Atari	19 октября
	Spooks	BBC	Октябрь
	Myst 4: Revelation	Ubisoft	1 ноября
	CSI Miami	Ubisoft	1 ноября
!	Vampire: The Masquerade - Bloodlines	Activision	Осень-Зима
	Grafan	Неизвестен	Осень-Зима
	Divine Divinity 2	CDV	Осень-Зима


SPECNAZ: Project Wolf

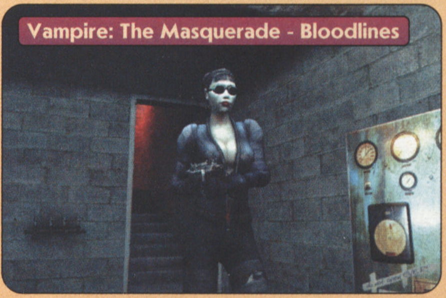


Sid Meier's Pirates!


LotR: The Battle for Middle-Earth

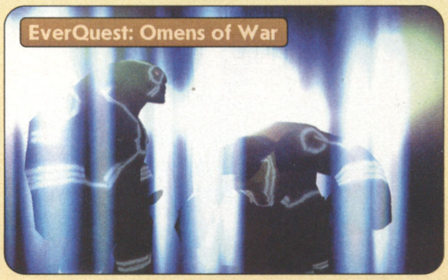

Starsky & Hutch 2


Dungeon Lords


Vampire: The Masquerade - Bloodlines

ONLINE

Игра	Издатель	Дата
EverQuest: Omens of War	Sony Online	30 августа
Anarchy Online Alien Invasion	Funcom	1 сентября
The Saga of Ryzom	Tri Synergy	7 сентября
Final Fantasy XI Online: Chains of Promathia	Squaresoft	15 сентября
Auto Assault	NCsoft	1 октября
Guild Wars	NCsoft	1 октября
Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed	Sony Online	11 октября
Dragon Empires	Codemasters	Октябрь
! The Matrix Online	Warner	14 ноября
! World of Warcraft	VU Games	Осень-Зима



EverQuest: Omens of War

Наши

РЕЛИЗЫ ПРОШЕДШЕГО МЕСЯЦА

Русское название	Оригинальное название	Жанр	Издатель	Рейтинг НИМ	Премьера
The Suffering		Horror	Новый Диск	8,2	14 мая 2004[1]
Сибирь 2	Syberia 2	Adventure	1С	8,3	30 марта 2004[2]
Thief: Deadly Shadows		Stealth Action	Новый Диск	8,3	25 мая 2004[3]
Повелитель магии	Empire of Magic	TBS	Новый Диск	6,5	1 июня 2003[4]
Joint Operations: Typhoon Rising		Combatsim	1С	См. в номере	15 июня 2004[5]

ПЛАНЫ НА БУДУЩЕЕ

Русское название	Оригинальное название	Жанр	Издатель	Когда	Премьера
Beyond Divinity: Оковы судьбы	Beyond Divinity	RPG	Бука	Август	28 апреля 2004
Mashed: Вдребезги	Mashed	Arcade	Бука	Август	17 июня 2004[6]
Anarchy Online: Alien Invasion		MMORPG	Медиахауз	Сентябрь	Мировая премьера[7]
Гольф: Бешеные клюшки	Outlaw Golf	Sport	Новый Диск	Сентябрь	1 октября 2003[8]
Парусная регата: Virtual Skipper 3	Virtual Skipper 3	Simulator	Новый Диск	Сентябрь	1 декабря 2003[9]
Саботаж	Sabotain: Break the Rules	Action\RPG	Акелла	Лето-Осень 2004	Мировая премьера
Codename: Panzers		RTS	Акелла	Лето-Осень 2004	14 июня 2004
Космические рейнджеры 2. Доминаторы		Meta-Game	1С	Осень 2004	Мировая премьера



1 The Suffering. Ревью в номере 7(86) 2004

The Suffering получилась почти что примерным ужастиком. Конечно, в сюжетном плане игрушка не дотягивает до таких монстров, как Silent Hill 2, да и местная вселенная не так проработана, как в Resident Evil, однако интерес любителей жанра утолит сполна.



2 В номинации "домашнее задание" Syberia 2 получает твердую пятерку - игра дает нам все, чего мы от нее ожидали и что она должна была дать.

3 Динамично развивающийся сюжет, нескучный игровой процесс и варьируемый уровень искусственного интеллекта просто обязаны заинтересовать новое поколение геймеров, до этого не имевших возможности ознакомиться с сериалом Thief. Что касается ветеранов предыдущих частей, то в Deadly Shadows они будут чувствовать себя как рыба в воде.

Thief: Deadly Shadows. Ревью в номере 7(86) 2004



4 Empire of Magic. Ревью в номере 7(74) 2003

Вообще, складывается впечатление, что, создав продуманный до мелочей сюжет, большой и весьма детализированный игровой мир, разработчики устали и ролевую систему откуда-то содрали, причем содрали явно с разных источников и не полностью. Но это еще было бы ничего, после часа игры возникает стойкое убеждение, что Empire of Magic - вещь неплохая, только вот жанр выбран неудачно. Стратегия тут и близко не валялась.



5 Joint Operations: Typhoon Rising. Читайте ревью в номере



6 Mashed. Читайте ревью в номере



7 Anarchy Online: Alien Invasion. Превью в номере 6(85) 2004

Таланту и воображению дизайнеров Funcom можно только позавидовать. Многострадальную планету Руби-Ка ждут новые проблемы. В небе замечены летающие блюдца, а в блюдцах - злобные негуманоидные пришельцы, вооруженные технологиями, на голову превосходящими все, что известно аборигенам.

8 Перед нами действительно гольф со всеми причитающимися атрибутами: соперниками, зрителями, клюшками, мячами, газоном, лунками, трассами различной степени сложности и прочими милыми сердцу мелочами, знакомыми взгляду любого уважающего себя олигарха. В принципе, логично, потому что какой бы outlaw ни была объявлена забава, а в переулке-то не сильно поиграешь.

Outlaw Golf. Ревью в номере 11(78) 2003

Virtual Skipper 3. Ревью в номере 3 (82) 2004

9 Надеюсь, из этих многословных рассуждений вам стало ясно следующее: а) парусный спорт - удел избранных; б) симуляторы парусного спорта не для тех, кто в самом этом спорте ни уха ни рыла не смыслит; в) тем, кто смыслит и ухо, и рыло, такие симуляторы могут быть интересны и полезны. Ну а теперь мне остается только добавить, что Virtual Skipper 3 на настоящий момент является самым лучшим симулятором парусных яхт.

Jets'n'Guns

★ Жанр Аркада ★ Издатель Rake in Grass ★ Разработчик Rake in Grass
★ Дата выхода IV квартал 2004 ★ Сайт jng.rakeingrass.com



Ой, где это он! И с кем!

Кто-то из великих авторов "навигаторовского" прошлого сказал, что из всех жанров компьютерных игр самым важным для нас является аркада. Красиво сказал, но я его уже простил. Надеюсь, простите и вы. Тем более что любителей настоящего, тщательно и со вкусом приготовленного "мяса" действительно хватает. Каюсь, сам когда-то был грешен.

Старый добрый kill'em all все еще жив, и здоровья у него - на десяток бодигардов президентской охраны. Его апологеты до сих пор собираются творческими кучками и творят себе кумиров. Очередной аркадный плод девелоперской фантазии дозревает в Чехии. Тамошние мичуринцы откровенно любуются делом своих рук, попутно раскрывая секреты селекционной политики. Политика вроде бы нехитрая, но не нам о том пока судить.

Перво-наперво нужен добротный посадочный материал. Так сказать, зерна аркадной истины. Им необходимо дать прорасти и развиться в черенок. Затем к последнему прививаются побеги иных культур. От адвентюры берется закрученный сюжет и покоряющие человекообразием NPC, от RPG – те же самые "неписи", но опыленные поиском смысла жизни, от симулятора – родимый дом-кораблик и тонны смертоносных девайсов, коими можно разнообразить внутреннее и внешнее убранство, попутно совмещая эстетику с экстазом от восхитительного зрелища, когда сонмы злобных чудовищ разлетаются на внешние органы, орошая внутренними дивной красоты пейзажи. Впрочем, последнее – это уже урожай, которого еще надо дождаться. — К.

Большому кораблю большая пушка



Hollow

Кшаду
Павел ШУМИЛОВ

★ Жанр FPS ★ Издатель ZootFly ★ Разработчик ZootFly
★ Дата выхода IV квартал 2004 ★ Сайт games.zootfly.com/hollow/index.htm

Миры иногда сходят с ума и начинают творить черт знает что: рвут время, издеваются над пространством и даже пытаются учить наизусть отрывки из "Гарри Поттера". Воистину, что называется, не приведи Господь. Не всегда, правда, они в том виноваты. Зачастую изрядную толику лепты в столь неприкрытое безобразие вносит (злостная) безалаберность их обитателей.

В 1978 году американскому журналисту Тайлеру Килмору вздумалось вернуться в Сентропе. Пять лет не срок, но он соскучился. Ибо где-то среди ультрамодерновых небоскребов Сентрополиса затерялась его возлюбленная, которую Тайлер столь легкомысленно когда-то покинул. Пути истиной любви извилисты, и порой даже второй закон термодинамики не в состоянии победать страждущим, что ждет их за следующим поворотом. Но американцу выпал однозначный перебор.

Для начала его арестовывают. В день прибытия, в собственном гостиничном номере. И обвиняют... в убийстве той, ради которой он приехал. Донельзя огорченный столь неудачно складывающимся вояжем по местам былой сердечной привязанности, Килмор выбрасывается из окна восемьдесят седьмого этажа полицейского управления... Однако карьера Икара не заладилась буквально с первых же метров полета, поскольку весьма кстати случился пролетающий мимо экипаж...

Если не раньше, то уж сейчас-то наверняка у вас должен наконец возникнуть вопрос: позвольте, но какие такие экипажи могли летать под окнами в 1978 году?! Острота вопроса, скажу я вам, не в бровь, а в глаз. Ответ же будет нижеследующим.

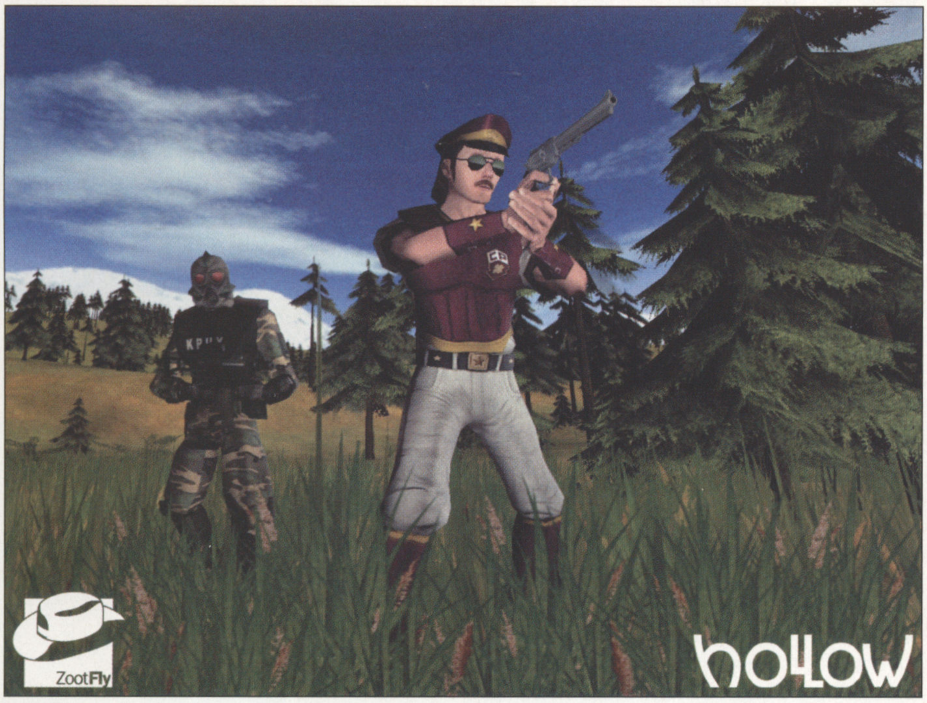
Представьте мир, где не было войны. Но не вообще, а только лишь самой-самой, той, что с концлагерями и Хиросимой. И не торопитесь завидовать. Да, той войны у них





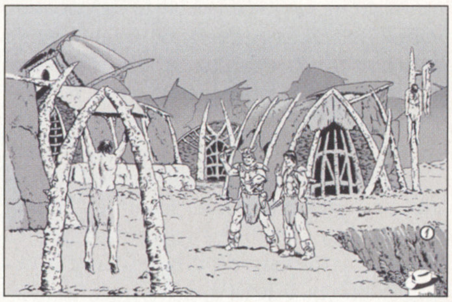
И заруби себе на носу: когда стреляешь никогда, слышишь, НИКОГДА не отворачивайся от мишени!

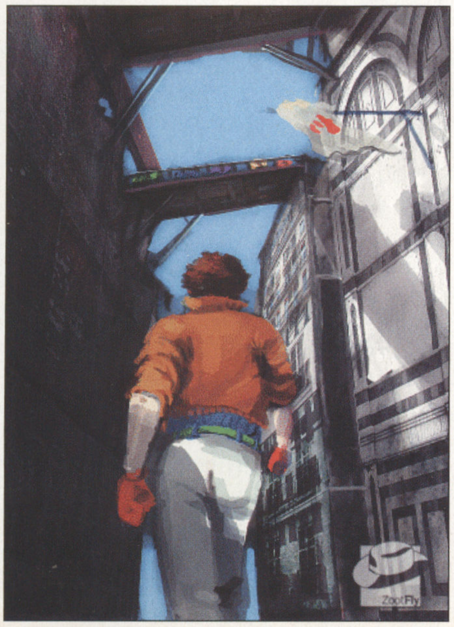




не было, зато первая продолжалась без малого сорок лет. И после нее жизнь стала другой. Европа превратилась в одну большую тоталитарную олигархию, получившую при рождении имя Сентропе. А где-то за Уралом некие ученые в поисках истины поссорились со временем, и то, обидевшись, сотворило аномалию царство совершеннейшего хаоса в смысле фундаментальных физических законов. И именно на фоне столь замысловатых декораций придется решать свои проблемы ошалевшему жрецу второй древнейшей.

Согласитесь, антураж презабавнейший, чем-то отдающий капустником самодеятельного театра Академии наук в подшефной колонии для малолетних преступников (и не забудьте поблагодарить девелоперов из Zootfly, если идея вам понравилась). Что касается игрового процесса и технической реализации, то тут натуральная выставка видеоигрового хозяйства. Можете загибать пальцы, пока я буду перечислять образцово-по-





казательный набор будущих "фич": First Person Shooter: потрясающе нелинейный сюжет, Slow Motion, ChronoFreeze или "заморозка времени", позволяющая проделывать любопытные трюки вроде скачек по застывшим в полете обломкам чего-либо; обращение времени вспять, дабы переиграть непонравившиеся эпизоды; PolyVisor – прибор, показывающий степень крутизны фрагов; передвигающиеся в небесах, на земле и на море транспортные средства; "Зеркальный город", являющийся точной копией Сентрополиса, только подземный; цивилизация неандертальцев, мечтающих взять реванш у более удачливых хомо сапиенсов... Э-э-э... Само собой, мультиплеер. И еще... еще... еще... Уффф, однако, хватит.

P.S. Кстати, каждый, кто купится на, будет подвергнут игрой тщательному анкетированию. И по результатам собеседования графический движок выдаст ему именно ту картинку, какую он заслуживает. Кроме шуток. — К.





Boomtown

★ Жанр Action ★ Издатель LogicalVice
★ Разработчик LogicalVice
★ Дата выхода Конец 2004
★ Сайт www.logicalvice.com



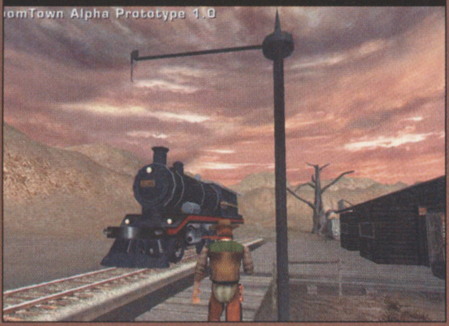
Извините, у нас переучет

Кажется, я уже признавался в любви к вестернам. Все, больше не буду. Дабы не травить ваши нежные души тухлятиной своего занудства. Однако девелоперы совершенно потеряли всякий стыд и откровенно провоцируют меня на новые гимны и оды. На сей раз демарш затеяла какая-то LogicalVice из знойного штата Флорида. Там нежные волны Мексиканского залива изысканно ласкают шоколадных кубинок, от сногсшибательных улыбок которых может съехать и самая надежная крыша.

"Логичнопорочным" втемяшилось в их опаленные жарким тропическим солнцем головы устроить очередное виртуальное Wild West сафари. С дикими мустангами, свирепыми индейцами и дружеским общением посредством сорок пятого калибра. У меня нет ни тени сомнения в том, что намеренья флоридчан достойны исключительно похвал, но, что из всего этого получится, ведает лишь Один, да и тот не один, а, в лучшем случае, ноль целых пять десятых.

Пока достоянием гласности стало имя графического движка (Unreal Warfare) с видами от первого и третьего лица, наличие в игре более двух десятков спецвозвозможностей а-ля "особо хитрые приемы стрельбы и мордобоя", очень серьезных намерений разработчиков относительно многопользовательского режима, а также туманные намеки на некие мистические особенности игрового мира. Не густо, но не будем терять оптимизма. Все же вестерн - он и во Флориде вестерн. — К.

Постой, паровоз...



Kid Ninja: Spirit of the Dragon

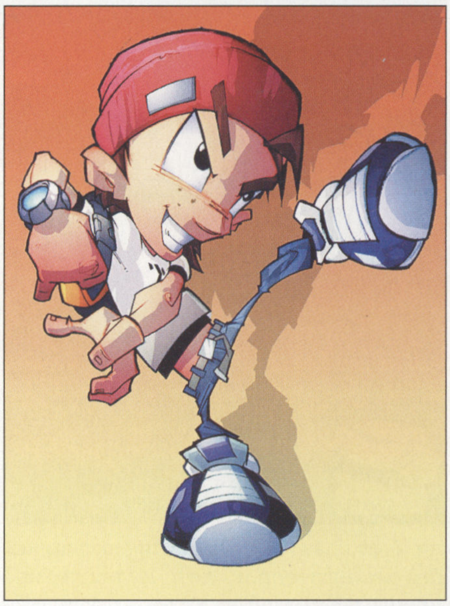
★ Жанр Аркада ★ Издатель Не объявлен ★ Разработчик Asylum Entertainment
★ Дата выхода III квартал 2004 ★ Сайт www.asylum-entertainment.com/kidninja.html

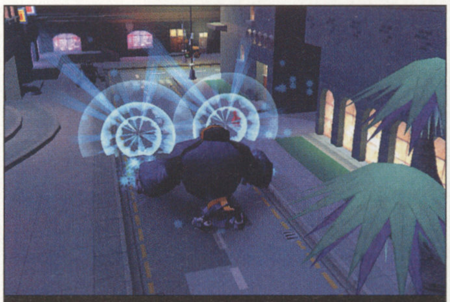
Ниндзюцу переживает кризис. Может быть, даже самый серьезный со времен последней разборки с самураями. Голливуд и Гонконг практически полностью вырезали собственное поголовье рыцарей вайсяцу и ниндзя-то, а на тех, что уцелели, попросту махнули рукой. Надежды на мутантов из нью-йоркской канализации также не оправдались. Все же в любой черепахе самое ценное – это суп.

Нельзя сказать, чтобы ваш покорный был чрезмерно расстроен таким положением дел. В конце концов, ежели абстрагироваться от восточной экзотики и голливудских сказок, то окажется, что "воины из тени" были профессиональными японскими "мокрушниками", промышлявшими типичной "заказухой". А из всех идеалов добра и справедливости более всего ценили драгметаллы и собственный политический рейтинг. За что и поплатились...

Словом, тепла и ласки в них было меньше, чем в промышленной холодильной установке, но именно "было". Из того же, что осталось, повадились лепить защитников униженных и оскорбленных. "Дети нью-йоркских подземелий" далеко не единственная попытка. Хотя, пожалуй, наиболее известная. В том числе и игровыми воплощениями. Игровые платформы (преимущественно, приставочные) вообще почти натуральный рай для ниндзя. Они слетаются на "играющие станции" и "игровые кубики", словно мухи на... хм... мед, и устраивают фирменные маски-шоу, пытаясь выдавить из детишек слезы восторга, а из родителей еще немного СКВ. "Мы сами люди не местные, беженцы"... Очень трогательно.

Британцам из студии Asylum Entertainment тоже вздумалось приобщиться к сонму ниндзя-инкубаторов. Их Kid Ninja: Spirit of the Dragon выглядит типичным "платформером". И формой, и содержанием. Даже сэнсей - и тот плюшевый. Но юному адепту плевков отравленными иглами (ака будущему протагонисту) столь несущественные детали игрового интерьера совершенно по барабану. Он бегает по стенам, прыгает по воде, летает аки крылатая ракета класса "воздух-воздух", и, разумеется, изрядно поднаторел в самом изощренном мордобое.





Какая, однако, у них замечательная растет конопля

Экак его разнесло



Но и этого оказалось недостаточно. Дабы любой враг при первой же встрече с терял всякое представление и немедленно ритуально сеппукировал, разработчики снабдили младого паладина звездокрылых сюрикенов способностью оборачиваться всяческой флорой и фауной. Тигры, бабочки и замечательная трава иван-да-марья (джон-да-мэри, хуан-да-мари, не мне вам объяснять) разорвут, зачаруют и доведут до нарколога каких угодно злодеев. Так им и надо.

Для пущего антуража игре сочинили соответствующий внешний вид. Глядя на мультяшные пейзажи и столь же реалистичных героев, весьма сложно предположить, что какое-нибудь неразумное дитя, размазав по асфальту очередное пластилиновое пугало, посмевшее назвать клубнику со взбитыми сливками "кАкой", вдруг решится повторить сей подвиг в real life. А значит, есть шанс, что комитеты общественных поборников и советы заинтересованных попечителей не накинут игре пару-тройку лишних лет на рейтинг. И вот тогда настанет истинное счастье. — К.

Vietnam: The Tet Offensive

★ Жанр FPS ★ Издатель Oxygen Interactive ★ Разработчик Atomic Planet Entertainment
★ Дата выхода III квартал 2004

Пугать закаленных и хладнокровных любителей стрельбы по самодвижущимся мешкам с полигонами можно поразному. Закрутить полный саспенса сюжет и заставить игрока подпрыгивать в кресле после каждого визга инопланетного мозгоеда, к примеру. Или слетать в командировку на Гаити, чтобы срисовать с натуры вызывающего отвращение зомби и дотошно перенести каждую его гниющую трещинку в свой продукт. Как вариант – расставить в глубинах заброшенного завода ловушки-аномалии, щедро раскидать на пути неосторожного путешественника множество внезапных смертей. Вы ведь понимаете, о каких играх речь? А сейчас мы силой воображения перенесемся на другой полюс игроделания, к проектам, за которые нужно приплачивать, которые в советские времена шли бы в качестве "нагрузки" к таким дефицитным предметам, как водка и колбаса. Вместо рвотного на случай отравления недоброкачественной пшеничной. Компания Atomic Planet идет от противного – она делает страшные игры, не затрачивая на это многомиллионных усилий. И у них получается.

Нельзя без содрогания в середине 2004 года смотреть на скриншоты, с которых нагло выпячивает сомнительные прелести графика уровня знатной игры Turok. Никто не помнит, в каком году это было, и с какой приставки тот истребитель динозавров пожаловал к нам? За это время даже PlayStation проапгрейдили до второго уровня, а тут такая жуть в свободном доступе. Гладко зализанные холмы с торчащими из них вкривь да вкось одинокими деревцами (а дело, напомню, было во Вьетнаме), выточенная на досуге напильником из автомобильной рессоры модель M-16 в руках вашего героя, незаконно призванные в американскую армию жертвы ДЦП в роли напарников... И если бы проблемы крылись только в графике. Банальная тема, придуманный во время кофе-брейка сюжет о спасении агента ЦРУ из лап злобных Communists, и ко всему этому великолепию еще и прикручена система "усталости": любые действия и, особенно, полученные ранения ведут к ее накоплению и, как следствие, – ухудшению боевых качеств клиента. В такой поделке – лишний повод для раздражения, не более.

И они еще имеют неосторожность заявлять – игра, де, будет максимально точно воспроизводить события тех бурных тринадцати дней 1968 года, когда наступление сил северного Вьетнама, будучи помножено на активность вьетконговцев в городах на юге страны, стало поворотным моментом в истории войны. Верим, будет – на протяжении аж всех шести миссий. Вообще-то, низкобюджетный шутер – это не порок. У некоторых получается. Но если в кармане завелась лишняя копейка, и бабулька около продуктового магазина коварно предложит вам Vietnam: The Tet Offensive, - честное слово, лучше купите у нее кулек тыквенных семечек. — П.Ш.

Колченогого уродца хочется немедленно пристрелить из жалости. Хотя, из винтовки будет надежнее



Интересный рельеф! Растительность? Красивые текстуры! Только не в этой игре



Fairly Odd Parents Shadow Showdown

★ Жанр Arcade ★ Издатель THQ ★ Разработчик THQ
★ Дата выхода III квартал 2004

Набрали популярность мультипликационные (и временами – просто очаровательно безбашенные) творения компании Nickelodeon, закономерно поспели и игры по ним. Да что там игры – сиквелы! Целевая возрастная категория примерно та же – отучившиеся в первую смену школьники-младшеклассники и студенты-первокурсники, приникающие к голубым экранам во время обеда. В Shadow Showdown у Тимми, главного героя сериала, возникла проблема – его родной Dimmsdale лишился телевещания, и парень пропустил финал любимого шоу. Определенно, за такое придется кому-то ответить! Этим кем-то оказался очередной представитель армии злобствующих злодеев по имени Shadow. Магия, прыжки (платформер, как-никак), да помощь крестных, Ванды и Космо, и мыльные оперы снова вернутся в мультяшный городок! Шесть миссий – по числу серий последнего сезона шоу Fairly OddParents. Приставочники насладятся еще и бонусным эпизодом, ортодоксальные же пользователи ПК удовольствуются лишь фрагментами предыдущих серий. Оно, пожалуй, и к лучшему. Зачем нам такое счастье? И все-таки странно – есть ведь отличный никелодеоновский мультфильм "Котопес" (Catdog), а игру делают по Fairly Odd Parents. Тут какая-то нестыковка. Как памятник Толстому, хотя "Му-му" написал Тургенев. — П.Ш.



Бег к бонусам через препятствия, жизни в углу — аркада как аркада



Владимир ЧАПЛЫГИН

Хроники Дизеля

THE CHRONICLES OF RIDDICK ESCAPE FROM BUTCHER BAY

★ Жанр FPS ★ Издатель Vivendi Universal Games ★ Разработчик Starbreeze Studios ★ Дата выхода 15 ноября 2004 года ★ Сайт www.riddickgame.com

К сожалению, история развития компьютерных игр научила нас тому, что вышедший вслед за очередной крупномасштабной голливудской премьерой, наспех сколоченный продукт по мотивам свежеиспеченного блокбастера едва ли будет успешным. Скорее всего, он будет хромать на все и без того непропорционально развитые конечности, а то и вовсе окажется мертворожденным. За примерами далеко ходить не надо: самым последним доказательством данного тезиса является опус компании Blitz Games под названием Bad Boys 2.

Герой боевика

На то они и устоявшиеся правила, чтобы иногда на свет появлялись подтверждающие их яркие исключения. Нет-нет, а с периодичностью раз в несколько лет промелькнет качественная игра, которая с чувством гордости сможет похвастать построенным на основе дорогой кинолицензии качественным игровым процессом. Например, Aliens vs. Predator или Lord of the Rings: The Return of the King.

Похоже, в скором времени на фоне россыпи неудавшихся PC-проектов засверкает новое имя – The Chronicles of Riddick. С чего у вашего покорного слуги взялся столь ярко выраженный оптимизм? Да с того, что этот экшн от первого лица уже несколько недель не покидает верхние строчки разношерстных чартов для Xbox, а приставочная игровая пресса наперебой ставит ему исключительно высокие оценки в обзорах. Недавно издательство Vivendi Universal Games сообщило, что творение шведов из Starbreeze Studios пожалует и в наши пенаты.



В самом фильме повествуется о том, как герой Вина Дизеля очутился на планете Гелион и там поборол главного межгалактического плохиша - лорда Маршала (неистовый фанатизм и неуемное желание поработить человечество прилагаются). Игрушка окажется своеобразной предысторий фильма. Из нее вы сможете узнать, почему последние пять лет Риддик провел в бегах, скрываясь от своих преследователей на задворках забытых миров и каким образом ему удалось пробраться сквозь неприступные стены космической колонии строгого режима Butcher Bay.



Уроки выживания

В самом начале игры предстоит с головой окунуться в жанр stealth action, так как в арсенале главного героя окажется лишь несколько приемов рукопашного боя. Позже вы поблагодарите судьбу за то, что на вашем пути оказался медицинский кабинет с незапертой дверью, где среди россыпей лекарственных средств лежал кем-то забытый хирургический нож – ваше самое первое оружие.

Казалось бы, такой крутой мужик, как Вин Дизель, обязан с шашкой наголо рубать в капусту несметные полчища противников. Ан нет, пока в ваших руках не появятся изрядные запасы стрелкового оружия, вам на манер вора Гаррета из Thief: Deadly Shadows придется прятаться в темных коридорах, по возможности избегая контактов с патрулями. Впрочем, никто не запрещает рисковать жизнью и с голыми руками вступать в схватки с вооруженными до зубов охранниками. Дождавшись подходящего момента, вы из-за угла отчаянно бросаетесь на врага и крепко вцепляетесь двумя руками в заветный дробовик. А дальше – как повезет. Если мышечной энергии хватит для того, чтобы направить дуло в лицо охраннику и нажать на спусковой крючок, то победителем оказываетесь вы. Если нет - извольте загрузить сохраненку и в следующий раз попытайтесь отыскать более приемлемый способ прохождения.

Их ответ Думу? Ну-ну...

Ни для кого не секрет, что картинка приставочной игры может достойно смотреться на экране телевизора, но при этом на мониторе компьютера еле-еле дотягивать до современных графических стандартов, а то и значительно отставать от них. The Chronicles of Riddick, пожалуй, данная проблема грозит меньше всего, так как по части визуальных красот эту игру принято считать чуть ли не эталоном на платформе Xbox, эдаким ответом все еще не вы-

Начистить физию сокамерникам - это же святое дело



Между прочим...

Продвижением The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay в широкие геймерские массы займется собственная игровая контора Вина Дизеля Tigon Studios. Актер основал ее в начале 2003 года и в качестве приоритетной цели выбрал для нее производство игр жанра action/adventure. Первым самостоятельным детищем компании должен стать некий шутер от третьего лица, который в настоящее время скрывается в недрах компании от глаз любопытных зрителей под рабочим названием Perrone.

Между прочим...

Некоторые фанаты кинематографа ошибочно полагают, что "Хроники Риддика" являются второй частью предыдущего фантастического фильма с участием Вина Дизеля "Черная дыра" 2000 года выпуска. На самом деле режиссер Дэвид Туи запланировал снять полноценную трилогию, в которой нынешняя лента окажется лишь отправной точкой для дальнейшего развития сюжета. Оставшиеся две картины должны выйти в свет примерно до 2007 года.



Один готов, осталось снять еще двоих



шедшей DOOM 3 из стана приставок нынешнего поколения. Четкие текстуры, внушительное число полигонов, выделенных на прорисовку персонажей (каждый противник будет обладать уникальным лицом) и окружающих их интерьеров, плюс классно выполненное динамичное освещение, которое по многим параметрам превосходит игру теней из последней части сериала Tom Clancy`s Splinter Cell. За оставшееся до релиза время сотрудникам Starbreeze Studios требуется лишь слегка подтянуть графику, забросить в угол геймпады и на их место поставить удобное клавиатурное управление с обязательной поддержкой грызуна, а также не забыть прикрутить отзывчивый интерфейс. Все остальное в виртуальных "Хрониках Риддика" уже отполировано до идеального блеска.

Если за время портирования игры на PC шведские разработчики не растеряют все те уникальные составные части, которые обеспечили их детищу невероятный успех среди владельцев коробок от Б.Г., то мы станем свидетелями очередного исключения из до боли обидного правила "удачных игр по мотивам свежеиспеченных фильмов не бывает". Кстати, релиз игры состоится в один день с премьерой DVD-издания фильма.

И как сбежать из такого каменного мешка!



CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT

Владимир ЧАПЛЫГИН

First to Fight (первые в бою) - рекламный лозунг Корпуса морской пехоты США (Marine Corps, US), используемый для привлечения в свои ряды новобранцев.
Англо-русский лингвострановедческий словарь

НОВЫЙ ВЗГЛЯД НА ДАВНО ЗНАКОМЫЕ ВЕЩИ

Похоже, что-то неладное творится в игровом королевстве. До недавних пор сериал Close Combat считался одним из оплотов стратегического жанра и ни разу не пытался сойти с колеи. Впрочем, даже самые крепкие бастионы рано или поздно рушатся. Популярные в прошлом стратегии начинают все чаще поглядывать в сторону RPG, другие же незаметно сменили походовость на реальное время. В отличие от коллег по цеху, Close Combat: First to Fight подался в стан год от года набирающего силу жанра комбатсимов.



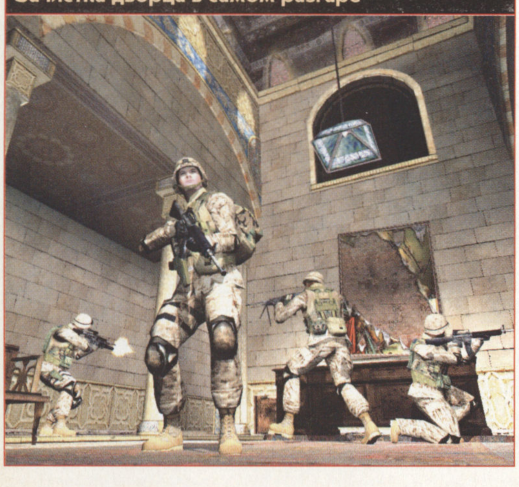
★ Жанр Combat Simulation ★ Издатель Gathering of Developers ★ Разработчик Destineer, Atomic Games
★ Дата выхода IV квартал 2004 ★ Сайт www.closecombat.com

Ты помнишь, как все начиналось?

Прародитель знаменитой стратегической серии Close Combat назывался V for Victory: Utah Beach и был разработан с 1989 по 1991 год практически на коленке. Уже после успешного релиза игры появится фирма Atomic Games, из-под пера которой выйдет внушительное количество знатных варгеймов, а тогда был рядовой сотрудник Космического центра Джексона по имени Кейт Забалу, который в свободное от утомительной работы время вместе с товарищами корпел над своей первой игрой.

До 1996 года Atomic Games выпустит еще шесть мало отличающихся друг от друга походовых гексагональных варгеймов, после чего (благодаря Close Combat) совершит революцию в жанре - проведет удачное скрещивание дотошной реалистичности величайших сражений Второй мировой войны с прорисовкой боев в реальном времени.

Зачистка дворца в самом разгаре



Наши дни

Сейчас Atomic Games колдует над продолжением классической стратегии, которое получит название Close Combat: Red Phoenix. Разработку же экспериментального ответвления от генеральной линии в лице комбатсима Close Combat: First to Fight руководство компании отдало на откуп молодой студии Destineer. Разумеется, более опытные девелоперы возьмут на себя кураторскую функцию.

Что самое интересное, обе игры изменили традициям и вместо сражений Второй мировой войны выбрали в качестве театров военных действий либо современные конфликты (Афганистан и Ирак для First to Fight), либо и вовсе отправились в недалекое будущее (в Red Phoenix события посвящены воображаемой войне США с Северной Кореей 2006 года).

Не забывай, что ты действуешь в команде

First to Fight больше всего напоминает помесь Tom Clancy`s Rainbow Six 3: Raven Shield с Operation Flashpoint. Вы управляете отрядом из четырех человек и участвуете в боевых операциях не сами по себе, а в составе отделения, взвода, а то и батальона морской пехоты.

Если предстоит зачистка нескольких плотно прилегающих друг к другу зданий, то командование вешает данную проблему исключительно на плечи вашей четверки. А если операция развернется против внушительного числа противников в полевых условиях, то к вам на помощь пригонят соответствующее число солдат, управление которыми возьмет на себя самый главный конек игры - командный искусственный интеллект.

Пожалуй, в данной области разработчики сильно оторвались от потенциальных конкурентов. Как-никак, в основе их детища лежит значительно облегченная версия тренажера, специально созданного для кадетов Вест-Пойнта. Виртуальные солдаты легко ориентируются на местности, постоянно стремясь захватить господствующие высоты и ключевые объекты. При этом они не спешат расставаться с жизнью и грамотно используют укрытия. Например, добравшись до узкой улочки, посланные на задание морские пехотинцы (в том числе и ваши подопечные) построятся в две цепочки и во время передвижения будут четко соблюдать дистанцию. Причем каждая цепочка займется своей стороной улицы. В случае чего всегда можно вызвать вертолетную поддержку: "вертушки" сначала пройдутся по указанному участку ракетами, потом польют образовавшиеся руины плотным пулеметным огнем, после чего удалятся восвояси, и командование попросит вас вступить в дело.

Тренерская тактика на предстоящий матч

Оказывается, морские пехотинцы чаще всего используют лишь два тактических приема. Первый - изматывающий. Благодаря численному преимуществу вы атакуете противника до тех пор, пока он не выбьется из сил. Грубо


Выход "4 на 4". Кто окажется проворнее!


В кадр попали вертолет и танк. В такой момент очки морали у четверки должны быть на запредельной высоте


Выглянул из-за угла и снял двоих противников


Обидно, когда в шкафчике стоит столько выпивки, а ты при исполнении

говоря, эта тактика призывает нас все время идти напролом. Второй - маневренный. Благодаря частому передвижению и штурму строго заданных позиций, вражеские силы оказываются раздробленными на мелкие части. Осознав всю бесполезность дальнейшего сопротивления, они сдаются на милость победителя.

Слово президенту Destineer Питеру Тамту: "Нам не приходилось особо гадать, как достичь в нашей игре реализма, так как в разработку First to Fight значительный вклад внесли настоящие морские пехотинцы, которые всего за несколько недель до этого находились под пулями в Ираке и Афганистане".

Мораль - главное оружие военного

В First to Fight все приказы подвешены на одну единственную клавишу на всплывающем меню: стрелять, идти, бежать, пригнуться, уйти в сторону, найти укрытие и, наконец, следовать за напарником. Что касается вооружения, то можно будет прихватить лишь два вида стрелкового оружия, причем один из них разрешается заменить на трофей, отобранный у пристреленного врага.

Стандартный состав четверки выглядит следующим образом: пулеметчик с M249, снайпер (перед отправкой на задание на выбор дается несколько винтовок) и двое солдат с M16, снабженными подствольниками M203.

Отдельного разговора заслуживает "командный дух", существенно влияющий на такие ключевые характеристики ваших бойцов, как скорость передвижения, ловкость, точность стрельбы. Внизу экрана разместится малоприметная полоска. В зависимости от тех или иных условий показатель либо повышается, либо, наоборот, стремится к нулю. Ваши подопечные смело пойдут в бой, если их прикроют с воздуха, или в поле зрения будут видны более 12 собратьев по оружию, или же - поддерживающая наступление тяжелая бронетехника, а предстоящий путь окажется устеленным трупами поверженных противников. Зарождению паники способствует повышенное скопление гражданских лиц, отсутствие поблизости напарников, а также полученное ранение.

Сделай сам

Разработчики строят First to Fight на движке собственного изготовления. Судя по скриншотам, качество картинки выше среднего уровня. Все выглядит достаточно мило и симпатично, но, увы, применение самых передовых графических технологий в глаза не бросается.

По словам программистов, наибольшее внимание они уделили проработке местной архитектуры и внутреннего убранства зданий. За время прохождения игры геймеру встретятся не только роскошные дворцы, но и пережившие бомбежку уличные развалины и даже канализации. Кроме того, для каждого солдата создан индивидуальный набор анимации лица. Для того чтобы оценить весь масштаб проделанной работы, достаточно построить взвод в одну шеренгу: вы не сможете найти среди вояк ни одной пары даже отдаленно похожих друг на друга физиономий.

Армейский порядок

Сейчас трудно сказать, окажется ли эксперимент со сменой жанра провальным, или же First to Fight ждет крупный успех, который заставит всех по-новому взглянуть на сериал Close Combat. На одной чаше весов лежит помноженный на приличную графику уклон в сторону высокого реализма игрового процесса плюс поддержка со стороны высоких чинов из морской пехоты США, а на другой - отсутствие у разработчиков опыта создания в меру аркадных шутеров от первого лица, в которые с интересом играли бы не только выпускники академии в Вест-Пойнте, но и рядовые игроки. Н

SWAT 4

Мы снова ждем и верим...

Дмитрий "Sol" Смыслов

Истории мирового игропрома известны вещицы крайне занятной судьбы. Взять, к примеру, известный сериал о нелегких полицейских буднях SWAT. В дальних предках у него - культовая приключенческая серия Sierra On-Line. Заполучив в название заветную аббревиатуру, игрушка успела побывать и красочным видеопазлом, и стратегией, и тактическим шутером. По мнению держателей бренда, последний вариант наиболее соответствовал духу жизни бесстрашных борцов с преступностью, а потому было решено продолжить развитие серии именно в командно-стрелковом ключе. В результате весной следующего года нас ожидает очередная, уже четвертая, серия волнующей саги о жизни полицейского спецназа.

★ Жанр Squad shooter ★ Издатель Sierra ★ Разработчик Irrational Games ★ Дата выхода I квартал 2005 ★ Сайт www.swat4.com

В точном соответствии с последними веяниями жанровой моды под ваше чуткое и неусыпное руководство будет предоставлено до пяти самоотверженных копов, готовых пробить закованными в модерновые защитные шлемы головами самые крепкие бетонные стены ради ареста всяких антисоциальных подонков, спасения несчастных заложников или усмирения последователей дедушек Сёку и Осамы. При этом никто, естественно, не простит вам заурядной кровавой бани, пусть даже она будет оправдана самыми благими намерениями. Для полного и безоговорочного успеха любой операции потребуется неукоснительное соблюдение реальной полицейской тактики, обеспечивающей нанесение максимального урона мерзавцам при минимальных потерях среди мирного населения. При этом "минимальные потери" в подавляющем большинстве случаев означают их полное отсутствие.

"Максимальный урон" можно будет учинить, вооружившись реальными стволами вроде автоматического карабина M4 или дробовика Benelli M4 Super 90. От себя могу добавить, что наверняка будут и прочие заслуживающие внимания пушки, проявившие себя на полях незримых сражений с положительной стороны. В частности, ни за что не поверю, что авторы проигнорируют MP5 с глушителем, без которого уважающий себя спецназовец даже в туалет не ходит. А всякие гнусные взрывчатые, слезоточивые и нервно-паралитические прибамбасы? Как же без них в наше неспокойное время? Кроме того, нельзя отбрасывать возможность использования спецтранспорта, например, для пролома стен, которые не по силам шлемастым полицейским головам. Пока ничего не известно относительно арсенала противоборствующей стороны, но, опираясь на прошлый опыт, можно предположить, что нам обязательно противопоставят привычную продукцию советского, китайского и израильского ВПК (АК и Узи). Очень хотелось бы узреть в рядах отбросов общества интеллектуалов с СВД и ее вариациями, потому что снайперская дуэль - ни с чем не сравнимое по красоте и напряжению зрелище, но, видимо, увы. По логике вещей, террорист-снайпер, обезвреживаемый стандартной ОМОНовской группой, - коммерчески безнадежный нонсенс, а потому стоит готовиться к массовым массакрам во имя демократических свобод. Ну и ладно, хорошая бойня тоже здорово поднимает настроение.

Внешне все, конечно, будет круто. Мощный графический движок, обеспечивающий непередаваемое качество и реалистичность картинки, не менее мощная физмодель, заставляющая всерьез поверить в реальность происходящего на экране, максимально достоверная баллистика и модели повреждений, погружающие в игру по самое не балуйся... В довесок - интуитивно понятный интерфейс, более полутора десятков оригинальных локаций, разнообразные задания, хитроумные противники. Недостаточно? ОК, напоследок авторы приберегли три мультиплеерных режима и возможность кооперативного прохождения основной кампании.

Ну, как, хочется? Мне тоже хочется, но до объявленной даты релиза еще полгода, за которые может случиться немало событий, способных кардинальным образом изменить расклад сил и приоритетов на рынке. К примеру, Brothers in Arms выйдет или еще что-нибудь в таком же духе. В любом случае, R6 в качестве действующего лидера тоже никто не отменял, а это серьезный противник. А у претендента все еще ничего не ясно со стратегической (aka подготовительной) и командной (aka полевой) составляющими. Ладно, будем ждать новой информации, а пока остается лишь любоваться скринами, благо они-то получились на совесть. Н



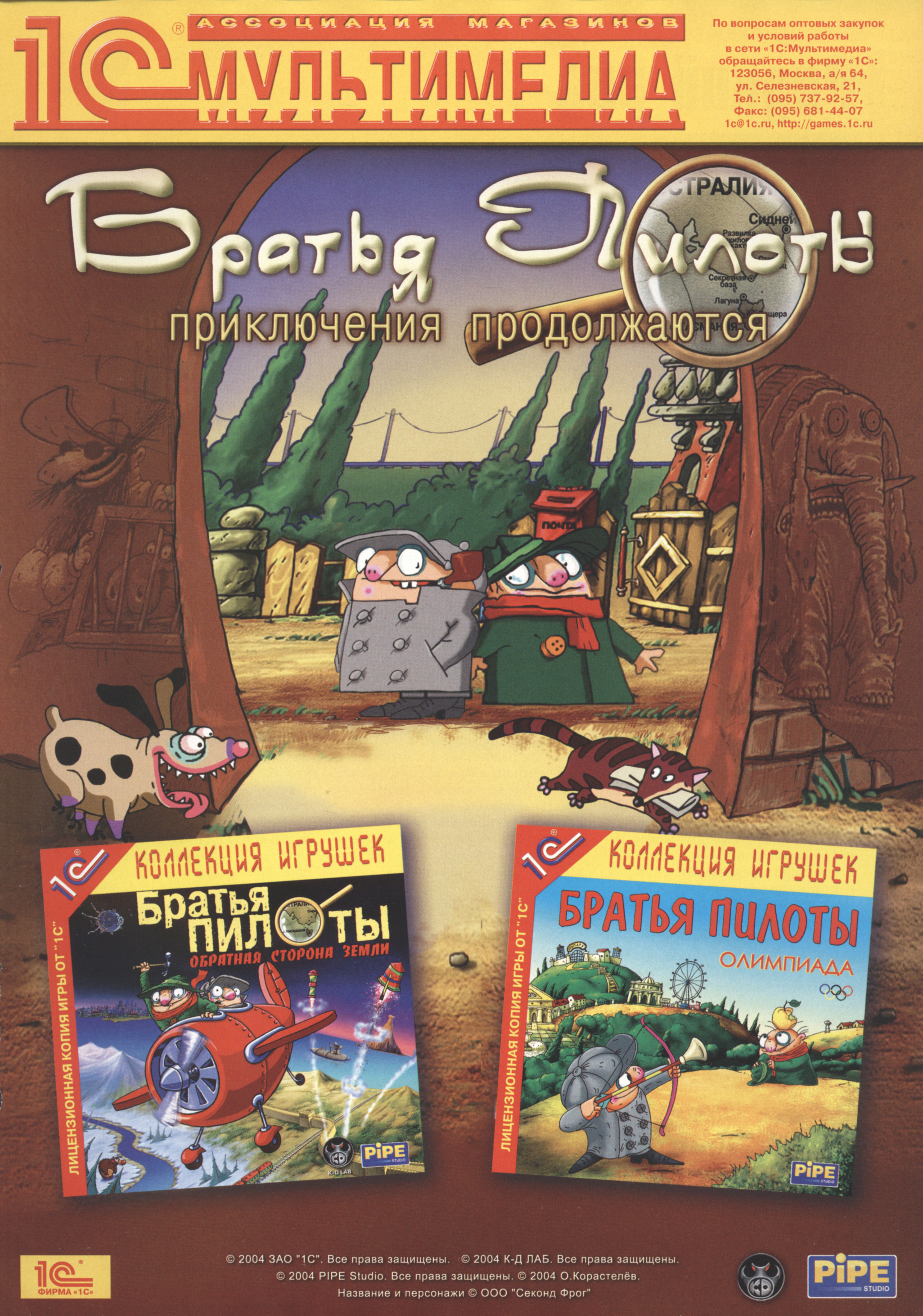
Гр-р-ражданочка, откройте! Лос-Анджелесский уголовный розыск!

Не дай бог, опять окажется вызов на семейную разборку!



И это профи!



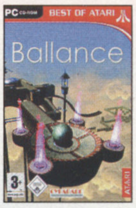

1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru
Братья Пилоты
приключения продолжаются
КОЛЛЕКЦИЯ ИГРУШЕК
Братья Пилоты
Обратная сторона Земли
ЛИЦЕНЗИОННАЯ КОПИЯ ИГРЫ ОТ "1С"
PiPE STUDIO
КОЛЛЕКЦИЯ ИГРУШЕК
БРАТЬЯ ПИЛОТЫ
ОЛИМПИАДА
ЛИЦЕНЗИОННАЯ КОПИЯ ИГРЫ ОТ "1С"
PiPE STUDIO
ФИРМА «1С»
© 2004 ЗАО "1С". Все права защищены. © 2004 К-Д ЛАБ. Все права защищены.
© 2004 PIPE Studio. Все права защищены. © 2004 О.Корастелёв.
Название и персонажи © ООО "Секонд Фрог"

BALLANCE

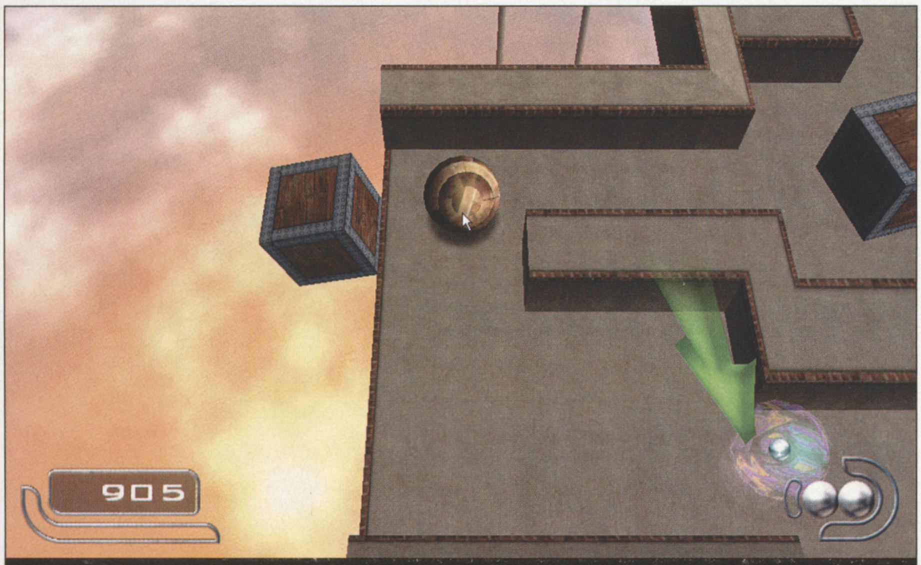
Редкий вид

Александр ВАСНЕВ

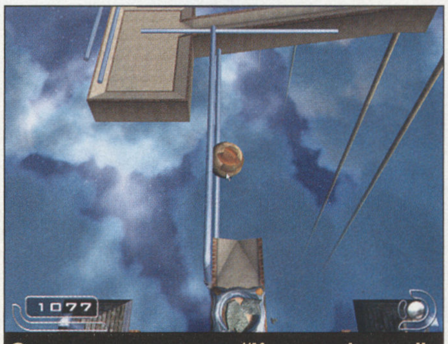
Мне все на свете по плечу,
И с песней этой качу по свету,
Качу, качу, куда хочу!
Песня из м/ф. "Прогулка кота Леопольда"



★ Жанр Логическая аркада ★ Издатель Atari ★ Разработчик Cyparade ★ Рекомендуется Pentium III 500 MHz, 128 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)
★ Сайт www.ballance.org



Надеюсь, те, кто живут внизу, обрадуются такому подарку небес



Этот трюк из разряда "Кошмар физика"



При столкновении с маятником у деревянного шара еще есть небольшой шанс избежать встречи с вечностью

От игр, принадлежащих к классу логических аркад, бесполезно ждать продуманной сюжетной линии, мощных графических наворотов, реалистичных виртуальных миров короче, всего того, что формирует понятие геймплей. Все это им заменяет однаединственная фишка – Цель. Она бывает разной, но всегда ясна и понятна, что не делает ее от этого менее труднодостижимой.

Цель игрока в Ballance - успешно провести шарик по специальной трассе. Причем подопытный объект – это практически полноценный главный герой игры, перемещения которого выходят за рамки действия природных сил. Так наш круглый друг вполне может катиться вверх по наклонной плоскости, уворачиваться от встречных препятствий или резко тормозить перед очередной пропастью. А достигаются все эти эффекты путем использования всего лишь четырех клавиш, отвечающих за направление движения.

Некоторым может показаться, что все это выглядит слишком просто, да и первые уровни игры способны лишь подтвердить столь легкомысленное предположение. Но вот когда кажется, что все тонкости управления познаны, сложность трасс начинает нарастать, и где-то к середине игры на прохождение каждого участка приходится затрачивать уже как минимум пару часов реального времени. Разбросанные по уровню чекпойнты ситуацию не спасают. Но что интересно, рост сложности трасс не кажется надуманным, просто с каждым новым уровнем фантазия дизайнеров преподносит новые сюрпризы. Если в начале игры мы катались по узким дорожкам, выгнутым желобам да бесчисленным вариациям на тему наклонных поверхностей, то в дальнейшем в бой вступают спиральные спуски и подъемы, качающиеся маятники, баррикады из ящиков, качели и много чего еще. Одно неверное движение, и вот уже шарик мчится в пустоту, а мы возвращаемся к последнему чекпойнту.

Трансформация идет - щепки летят



Но не только препятствия усложняют путь к цели. Для пущей забавы разработчики повсюду раскидали россыпи трансформеров трех различных видов, которые, словно по мановению волшебной палочки, превращают исходный деревянный шар в его каменного или бумажного собрата (а то и возвращают к первоначальному варианту). Зачем нужны такие чудеса? Для обыгрывания свойств материала. Каменный шар легко пробивает все баррикады и опускает мосты, зато с трудом катится вверх даже по слегка наклоненной доске. Бумажный - способен забраться на Эверест и в то же время достаточно легок, чтобы быть поднятым ввысь воздушной струей от местных вентиляторов. Когда же нужна пробивная сила, бумага - худший помощник. Дерево – золотая середина, но при прохождении игры частенько невозможно обойтись без остальных вариантов.

Если говорить о недостатках игры, то можно поругать неудачный ракурс камеры, ограничивающей обзор. Также Ballance содержит слишком мало уровней - всего двенадцать, но разработчики обещают улучшить ситуацию выпуском патчей и адд-онов.

На сайте игры расположена таблица рекордов для каждого из уровней. Попасть в нее может любой желающий при наличии соответствующих результатов (очки за каждый уровень начисляются по схеме: сложность уровня + время прохождения + оставшиеся жизни).

Несмотря на все достоинства, эта игра не станет хитом, прежде всего, в силу жанровой специфики. Она не попадет в десятку лидеров продаж, награды на престижных выставках обойдут ее стороной, а толпы фанатов не станут терроризировать разработчиков из Cyparade, требуя продолжения банкета. Но, вполне возможно, что после того, как игры - герои дня сегодняшнего - отправятся на вечное поселение в мусорную корзину, иконка с надписью Ballance еще долгие годы будет жить в уголке вашего десктопа... **Н**

РЕЙТИНГ		
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★☆☆	7.2
ГРАФИКА	★★★★★★☆☆☆☆	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★☆☆☆☆	
УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★★★★☆☆	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★☆☆☆	


LORDS of EverQuest™
Real Time Strategy

KREED: BATTLE FOR SAVITAR

Никита КАРЕЕВ

Плачущий убийца

Долгожданное продолжение нашумевшего шутера.
Цитата с коробки

★ Жанр FPS ★ Издатель Руссобит-М ★ Разработчик Burut CT ★ Рекомендуется Pentium 4 2 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск.
★ Сайт www.burut.ru/htmlrus/kreedbs.php

Не прошло и года, как самый скандальный отечественный 3D-шутер обзавелся продолжением. Kreed: Battle for Savitar щеголяет "всамделишной" физикой, обновленным графическим движком, новыми монстрами и оружием, а также приятным дизайном уровней. Возможно, если бы в Burut CT и "Руссобит-М" знали о том, что DOOM 3 и HL2 будут отложены несчетное число раз, то этот Kreed стал бы тем самым дебютным 3D-шутером воронежских разработчиков, который мы ждали, да так и не дождались год назад. И тогда, быть может, мы бы получили вместо двух посредственных игр одну хорошую. Но судьба распорядилась иначе.

Эпизод 1: Новая надежда

Сперва хорошие новости: работа над ошибками имела место быть. Дизайн уровней по сравнению с оригиналом стал куда более внятным и продуманным, исчезли многократно повторяющиеся коридоры и километровые вентиляционные короба. Каждая из четырех игровых локаций оформлена по-своему, зачастую удачно и, благодаря общей непродолжительности игры, не приедается. Почти удалось преодолеть одну из распространенных "детских болезней": перенасыщение сцен различного рода эффектами. Отныне громадные вентиляторы не обитают в каждой без исключения комнате, хотя режущие глаз засветки и раздражающее замыливание картинки при ранении имеют место быть. К счастью, все это отключается в опциях.

Определенной доработке подвергся AI монстров, которые теперь в большинстве случаев ведут себя более осознанно. Однако это не мешает им время от времени буксовать на месте или в задумчивости застывать в непринужденных позах.

В то же время игровая физика получилась совсем уж неоднозначной. Kreed использует популярный "открытый" физический движок ODE, но сразу же бросается в глаза тот факт, что прикручивали его чуть ли не в последний момент. Почти все интерактивные предметы имеют слишком малую массу и так и норовят застрять в стенах или в полу. Еще хуже то, что в них может застрять и игрок. Тени же от таких предметов вообще живут собственной жизнью и не спешат возвращаться к владельцам.

Использовать физику в практических целях не получается. Так, в одном месте мне представилась, казалось бы, замечательная возможность обратить законы природы во благо будущего человеческой цивилизации: я стоял у верхней части пологой лестницы рядом с газовым баллоном, как вдруг внизу показался монстр. Я уже было заподозрил разработчиков в создании "демонстрационного" момента и изготовился, честно следуя прозрачному намеку, толкнуть баллон вниз и одним выстрелом уничтожить монстра в облаке синего пламени. Увы, огнеопасный предмет прокатился лишь пару ступенек и неподвижно застыл.

Еще более портят впечатление многочисленные ошибки и недоработки. Игрок не может нормально спуститься вниз на лифте, враги и союзники иногда ведут себя более чем странно, у некоторого оружия неправильно проставлены звуковые эффекты. Подобные "жуки" столь очевидны, что остается только недоумевать по поводу того, почему они не были устранены в процессе тестировании. Или разработчики опять куда-то спешили? Что ж, в преддверии выхода "жертвы" оригинального Kreed'а - DOOM 3 - их вполне можно понять.



Рагдолл и физика объектов в действии

Во всем остальном KBFS – обычный адд-он, содержащий все те новшества, что мы привыкли видеть в дополнениях: пара видов оружия, горстка монстров и, к сожалению, совсем немного локаций. Всего удовольствия хватает максимум часов на пять игры.

Промокашка

Kreed определенно стал много лучше, но до корифеев жанра ему по-прежнему далеко. Почти взята планка Unreal 2, но ведь эта игра уже в прошлом, а впереди новые лидеры – DOOM 3 и HL2. Но KBFS, увы, принадлежит к иной лиге, прошлое тянет его назад. Если бы годом раньше Burut CT и "Руссобит-М" не выдали откровенную недоделку и игра вышла бы только сейчас, полная и отлаженная, то ситуация, возможно, была бы иной. Сейчас же адд-он к Kreed'у – не более чем повод лишний раз вспомнить, как же мы были наивны.

Н

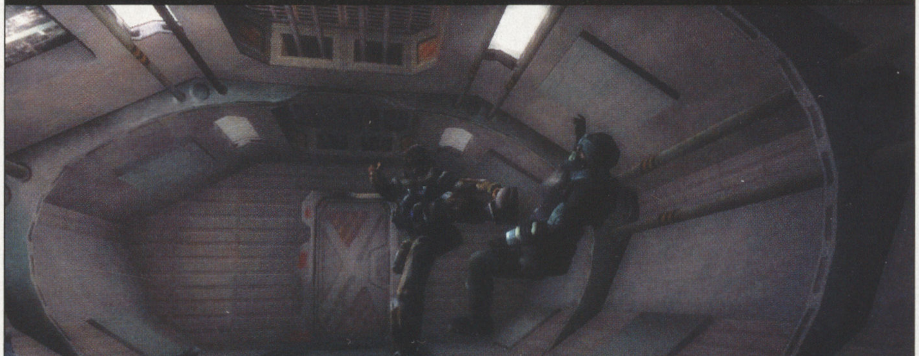
РЕЙТИНГ add-on



Дизайн интерьеров определенно стал лучше



Это надо видеть в динамике...



Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

Ночные кошмары Драгунова

Работа в группе является основополагающей, поскольку она позволяет противнику использовать в качестве цели еще кого-то, кроме вас.
Один из законов Мерфи для военных

★ Жанр **FPS** ★ Издатель **Atari, Groove Publishing** ★ Разработчик **Jarhead Games** ★ Рекомендуется **Pentium 4 1 GHz, 512 Mb RAM, 3D уск. (32 Mb)**
★ Сайт **www.jarheadgames.com**

Ну что, мы снова спасаем мир от террористов? Пора бы уже и привыкнуть, да вот только никак не удается приучить себя к мысли о том, что для его спасения существует столько разных способов. Один из вариантов предложила команда Jarhead Games, сунув игроку в руки снайперскую винтовку и отправив путешествовать по злачным местам нашей планеты.



Мой напарник выглядит оптимистом

Миссьон импоссибль

Все сделано, как и полагается. У снайпера есть напарник, который прикрывает его спину и работает наблюдателем. У него есть хороший ствол и полный подсумок патронов, создающих рабочий настрой. Почему бы теперь не поохотиться вволю? Сказано – сделано. Прыгаем в вертушку и высаживаемся где-то в забытом богом, но не террористами месте. Там же получаем по рации короткий инструктаж, и все – мы в свободном рейде. Осталось только незамеченным пробраться к базе террористов, перебить охрану и скрыться в чаще подобно лесному эльфу. А теперь забудьте о том, что я только что описал, поскольку все это имеет довольно отдаленное сходство с тем, что вы увидите в игре.

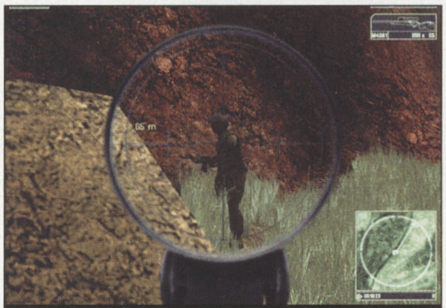
Миссии построены по принципу "пробраться в лагерь экстремистов и замочить там всех". Обычно все начинается с путешествия вдоль дорог в джунглях до определенной точки, за которой следует беспорядочная стрельба "от забора и до обеда". Кстати, от предложенного маршрута нельзя отклониться более чем на пару десятков метров, потому как сразу утыкаешься в непреодолимые препятствия. Для того чтобы вас не заметили во время передвижения, можно ходить пригнувшись либо ползти. В скорости проигрываешь мало, но зато меньше шансов, что заметят. Как и в других подобных играх, здесь есть "индикатор незаметности", который, по большому счету, можно игнорировать. Единственное, на что можно нормально реагировать, так это на сообщения вашего напарника. Он ведет весь радиообмен, да еще и корректирует направление движения. Обычно он первым видит врагов и оповещает о них, давая нам возможность укрыться получше. Помимо прочего, он при необходимости прикрывает вас огнем, но, скорее всего, делает это ногами, иначе бы он чаще попадал в цель. Управление соратником подвешено всего на две клавиши и примитивно донельзя. Следовать за вами, ждать, стрелять или соблюдать тишину – вот и все опции.

Что-то, наверное, водопад, подсказывает мне, что я иду по дну реки


Вынос тел и прочего мусора

Враги тупы просто до неприличия. Они ломятся по прямой, время от времени забегая в темные углы и оставаясь там до победного конца. Единственное, что у них более или менее получается, – стрельба. Иногда они пользуются "жестами коммандос", известными нам по многочисленным голливудским боевикам, но все это происходит, скорее, вопреки тому, что вы видите на экране. Убивать их можно, чем угодно, начиная с ядерной бомбы и заканчивая дрыном из забора, разницы вы не почувствуете.

Совершенно непонятно, зачем надо было ограничивать снайпера только пистолетом и винтовкой. Дали бы автомат, и все миссии были бы пройдены примерно в четыре раза быстрее на любом уровне сложности. Да, забыл совсем... У нас есть нож, но, как вы уже догадались, им можно и не пользоваться.


Если бы он не шевельнулся, я бы подумал, что это чучело

Графический движок игры лицензирован у LithTech. Это единственная добрая фраза, которую вы услышите в его адрес. Все остальное не выдерживает никакой критики. Где-нибудь в середине девяностых это еще могло выглядеть прилично, но сейчас картинка не вызывает никаких эмоций, кроме отвращения. Полигонов мало, текстуры ужасны, эффектов никаких. Вот, пожалуй, и все впечатления. Все это усугубляется плохими звуковыми эффектами, которые нельзя слушать без содрогания.

Не пора ли застрелиться?..

Продукт совершенно не вписывается в наши понятия о том, как должна выглядеть игра. Диагноз оглашать не буду, ибо этот обзор прочли такие люди, которые умеют читать между строк. **Н**

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★☆☆☆☆☆☆
ГРАФИКА	★★★★☆☆☆☆☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★☆☆☆☆☆☆☆
ДИЗАЙН	★★★☆☆☆☆☆☆☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★☆☆☆☆☆☆☆

3.6


Крестоносцы
Глобальная средневековая стратегия
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
1С
snowball.ru
искусство побеждать
paradox
entertainment
www.paradoxplaza.com
Уже
в продаже!
ORIGINALS
Crusader Kings
ИГРУШКИ
Крестоносцы
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru; games.1c.ru; 1c@1c.ru

SPIDER-MAN 2

Тарзан каменных джунглей

Никита КАРЕЕВ

Чем больше сила,
тем больше ответственность.
Жизненное кредо супергероя

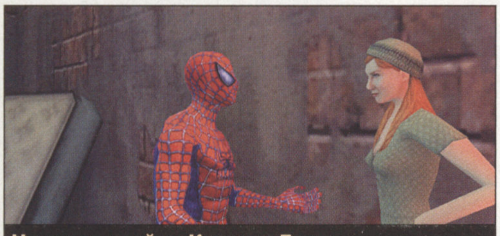


★ Жанр TPS ★ Издатель Activision, 1С ★ Разработчик The Fizz Factor ★ Рекомендуется Pentium III 800 MGz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Мб)
★ Сайт www.activision.com/microsite/spider-man

Злая ирония. Вечно недовольные портами с приставок адепты самой-самой игровой платформы получили-таки давно готовившийся пинок под зад. Причем весьма болезненный. Именно так бьют интеллигентов в подворотнях.



Человек-паук просил передать спасибо тому добряку, который развесил по всему городу замечательные паутинки



Ну здравствуйте, Кирстен Данст

Формула 3+

События развивались забавно. Для всех трех консолей по мотивам одноименного фильма выпускается весьма и весьма неплохая игра Spider-Man 2. Разработчик Treyarch, профессионал в своем деле, уже давно несет на плечах эту серию. Пару лет назад мы не без удовольствия проходили их творение Spider-Man: The Movie, выпущенное вслед первой части кинокартины. Новое детище Treyarch также получает неплохие рейтинги, и счастливые обладатели консолей вновь довольны. Казалось бы, осталось справить хороший порт и дело в шляпе: в копилку будет положено еще энное число тысяч зеленых листочков. Но наша ненаглядная платформа PC получает в свое распоряжение вовсе не порт, а совершенно другую игру, даже от другого разработчика – The Fizz Factor. Фанаты красно-синего героя, едва ознакомившись с предложенным, тут же бросились строчить гневные письма в адрес Activision. И, надо заметить, небезосновательно. Вместо эволюционировавшего продолжения известной серии им подсунули страшненькую и до невозможности примитивную аркаду, восходящую к истокам трешевых экшнов. "Мы подсчитали, что целевая аудитория наших игр для PC – дети до семи лет", – издевательски замечает уполномоченный PR-отдела Activision. Нас, мягко говоря, кинули.



Вперед, Паучок?

SM2 даст вам совершенно правильное представление о том, что такое "детская аркада по фильму" в худшем значении слова. Никакой логики – дети ее еще не изучали. Никакого сюжета – сюжет уже был в фильме, зачем повторяться? Никаких экспериментальных фич и вообще нововведений – детям только проверенное и безопасное. И так далее. Свобода действий, кстати говоря, также попала в немилость, ведь до нее еще нужно дорасти. Но в данном случае не детям, а разработчикам.

Больше всего бросается в глаза то, что игру делали наспех и, по большому счету, просто "абы как". Красноречивым образом об этом свидетельствует первый ролик, явно вставленный сюда из иного места, где последующие события, наверное, были хоть как-то связаны с тем, что нам в ролике показывают.

Непередаваемое ощущение оставляет дизайн уровней. В одном месте, проломив кирпичную стену, я обнаружил комнату, из которой на меня выскочили два бандита. В комнате не было ни дверей, ни окон, и созданный пролом оказался единственным входом-выходом. Сколько времени бедолаги просидели в этом помещении, что они делали и зачем – на такие мелочи, видимо, совесть разработчиков из Fizz Factor не разменивалась.

Весь дизайн игры кричит: "Меня нет!" Если в первой части нас не пускали вниз, что можно простить, учитывая способности героя, то тут наоборот закрыт путь наверх. Конечно, идея цепляться паутиной за небеса не шибко хороша, но нам предложили вариант позабойней: передвигаться по специальным иконкам-паутинкам, вереница которых всегда ведет в единственно верном направлении. Кроме того, если все-таки осмелитесь пойти против линии партии и убежать подальше от этого погорелого цирка, то немедленно уткнетесь носом в невидимые стены, образующие скромную клетку с декорациями Манхэттена.



Вот он, интеллигентик...



Ага, вот куда подевался весь уличный трафик

Сражения с боссами идут еще дальше в деле формирования личности ребенка-недоумка, которому родители рискнут предложить сей шедевр. Перед каждым боем вам просто и без затей, даже с картинками, объясняют, как именно нужно наказать очередного плохиша. Тренировка автоматизма получается славная.

Голоса знаменитостей под стать всему остальному – звучат столь же вяло. Тоби Магвайер, подаривший речь своему аватару, кажется, всеми нотками голоса дает понять, что на этот раз актерская работа не доставляла никакого удовольствия. Я его понимаю.

Гнилой помидор

Может, по желанию, а может, и нет, но в нас запустили гнилым помидором. Кушайте, не испачкайтесь. А может быть, кто и съест, и даже не подавится. Несмотря на то, что стоимость разработки такой игры, возможно, даже ниже стоимости портирования приставочной версии. Кто знает, куда там целился зловещий маркетинговый отдел? Я бы это блюдо не порекомендовал никому.

Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★★ (4)
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★ (4)
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★ (4)
ДИЗАЙН	★★★★★★★★★★ (2)
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★★ (4)

3.6

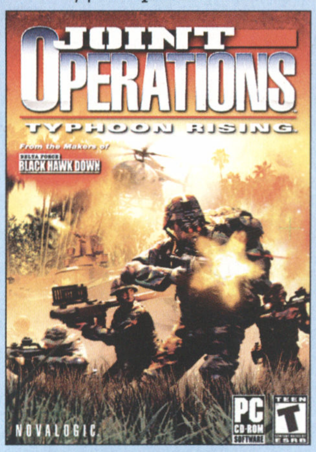


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru
HIDDEN & DANGEROUS
ФИРМА "1С"
GATHERING
illusion softworks
Логрус
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.
© Illusion Softworks, 2003. Illusion Softworks, эмблема Illusion Softworks и Hidden and Dangerous являются охраняемыми товарными знаками Illusion Softworks. Gathering, эмблема Gathering, Take-Two Interactive Software и эмблема Take-Two являются охраняемыми товарными знаками Take-Two Interactive Software. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. Разработка Illusion Softworks. Используется средство Bink Video. © RAD Game Tools, Inc., 1997-2003. Game Spy и эмблема Powered by Game Spy являются охраняемыми товарными знаками Game Spy Industries, Inc. Все права защищены.
© Перевод на русский язык ООО «Логрус», 2004.

Дмитрий СМЫСЛОВ

Давно тебя мы ждали





★ Жанр **Онлайновый комбатсим** ★ Издатель **NovaLogic** ★ Разработчик **NovaLogic** ★ Рекомендуется **Pentium 4 2.4 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (128 Mb)** ★ Сайт **www.jointopsthegame.com**

Тяжела судьба лидера, всяк норовит с постамента подвинуть. Вот, к примеру, Battlefield 1942. С самого релиза с завидной регулярностью на рынок выкидывались всяческие его killer'ы, а оригинал между тем лишь обрастал модами да патчами. Первым настоящим конкурентом стал появившийся в этом году немецкий Soldner, также ориентированный на многопользовательские партии при большом скоплении народа. Претендента подвела убогая реализация при необоснованно высоких железячных запросах.

Но не успел BF оправиться от перенесенного нервного потрясения, как заговорили тяжелые орудия. Из-за леса, из-за гор выполз проект одного из законодателей мод среди боевых шутеров, да и просто фактических создателей жанра, NovaLogic. Давно уж ожидаемая публикой Joint Operations была наконец-то явлена общественности. Симптомы привычны: многопользовательская ориентация, использование всех мыслимых технологий для воссоздания реалистичной боевой обстановки, немыслимые числа в фичах, выделенный игровой сервис. Попробуем установить диагноз.

В первых же строках жестоко обломаем всех, кто не обладает чудом современных технологий под названием “выделенка” и не имеет под боком подходящего клуба. Игра исключительно компанейская, в оффлайне можно погонять лишь несколько тренировочных миссий, а затем путей два: склонять друзей-приятелей променять привычную "контру" на новую забаву или регистрироваться на NovaWorld'е. Последний вариант подразумевает наличие у вас легальной копии с не менее легальным регистрационным ключом. В противном случае получите от ворот поворот еще на логин/пароле. Подойдет, кстати, ключ от Delta Force или Black Hawk Down. Логика авторов ясна: раз уж сервис бесплатный, будьте добры на игры раскошелиться по полной.

Анализируя JO, поневоле приходишь к выводу, что если не вся команда, то ее руководство точно страдает заниженной самооценкой, потому что в игре все буквально пропитано крупными цифрами. До 150 игроков в партии на официальном сервисе, до 64 - на локалке, 35 видов современного оружия от ножей и пистолетов до снайперок и минометов, карты площадью по 64 квадратных километра с видимостью до 1 километра, 5 классов персонажей, 7 различных народностей (итого, как понимаете, 35 возможных персов). Да что там говорить, здесь даже учебных миссий и тех дюжина. К процессу создатели подошли более чем ответственно. Жаль, сюжет отсутствует, известно лишь, что все побоища разворачиваются в индонезийских джунглях.



Адын, савсэм адын...

В качестве "одинокой" завлекалочки для тех, кто еще не решил, нужна ли ему скоростная линия в Сеть, авторы оставили аж 12 тренировочных миссий. В ходе них вам разжуют, как правильно бегать, прыгать, ползать да плавать, эффективно использовать имеющееся оружие и подручные средства; научат управлять наземной техникой и пилотировать вертолеты. Понятное дело, что бывалые участники предыдущих персонально-компьютерных военных операций вряд ли найдут в этих уроках что-то новое, за исключением, пожалуй, техники использования пехотного миномета да некоторых специфических моментов стрельбы из снайперских стволов.

Зато обучающие миссии - чуть ли не единственная возможность запустить игру с максимальной детализацией. В "боевых условиях" красотами движка придется пожертвовать в угоду быстродействию, хотя, забегая вперед, скажу, что даже с минимальными эффектами JO смотрится пристойно. К тому же во время драки времени глазеть по

Анка опять куда-то свинтила







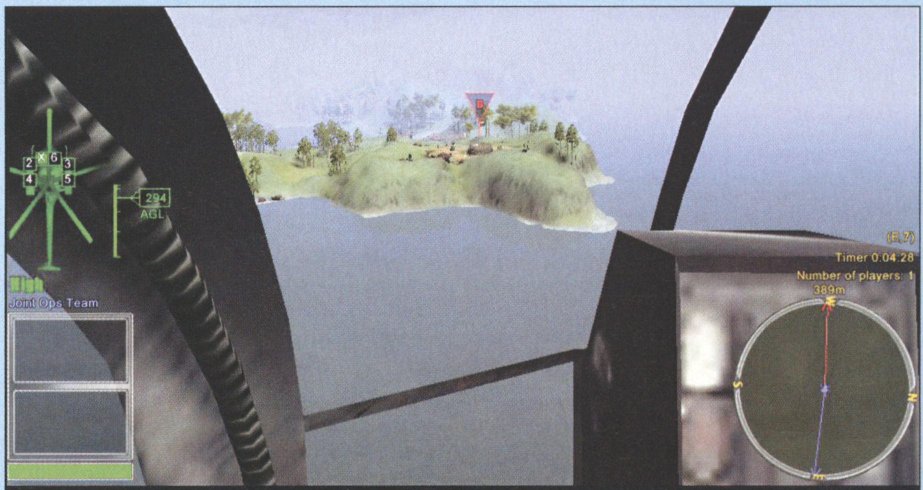
Жаль крушить эту идиллию, но работа такая. Кстати, сервер русский



О том, что впереди есть кто-то свой, свидетельствуют лишь зеленые маркеры в правой части экрана. Жаль, врагов эта штука так не выявляет

сторонам, любуясь индонезийскими пейзажами, не остается.

В качестве выпускного экзамена незримые инструктора поручат выполнить пару похожих на правду миссий. Целью первой является оборона собственной базы, а второй - захват вражеской. После этих мероприятий "курс молодого бойца" может считаться пройденным, а вы - готовым к настоящим баталиям плечом к плечу с себе подобными.



В такие моменты чувствуешь себя особенно неуютно. Пепелац хлипкий, дот вражеский, а по закону подлости неподалеку обязательно засела какая-нибудь гнида со "Стингером"

Томительные приготовления

Думаю, никто не возразит, что сетевая игра на порядок интереснее любой своей сингл-юзерной товарки. А MMO-проекты - и подавно, потому что количество их участников гарантирует, по меньшей мере, нескучное времяпрепровождение. Основные события разворачиваются на фирменном сервисе NovaWorld, зарегистрироваться на нем можно на официальном сайте или непосредственно из игры. Самое сложное при этом - выбрать оригинальный ник, к примеру, плоды моей фантазии были положительно восприняты лишь с четвертой попытки.

Вместе весело (недоумение)

Первые впечатления от сетевой партии в JO лучше всего охарактеризовать бессмертными словами товарища Бендера: "Киса, мы чужие на этом празднике жизни". Все куда-то бегут; судя по копошению иконок на карте, где-то уже развернулась нешуточная драчка; эфир переполнен многочисленными командами и рапортами, а до вас никому нет дела. Помню, как в первые разы я судорожно и безуспешно пытался догнать вылетающие в район боевых действий вертолеты и отъезжающие туда же багги и джипы. В итоге все равно пришлось топать пешком. Совершив приличный по времени (смерть модемщикам) марш-бросок в квадрат очередного чек-поинта, я в нетерпении потирал руки, нервно теребя верный АК-74. Облом был столь же стремителен, сколь и неизбежен, и явился он в образе влетевшей в череп пули из SR-25. Так что мой первый бой длился чуть более полуминуты, остальное время было потрачено на дорогу и подкрадывание. Оправляться от перенесенного шока пришлось уже на базе. Наученный горьким опытом, я решил не тратить время на пешие променады, благо недалеко стояло несколько бесхозных подобий Hummer'ов. Пока, сидя за рулем, я вникал в управление, в салоне оказалось еще несколько страждущих попасть к месту событий, причем один из них сразу же встал за установленный на крыше пулемет. Могу похвастаться, что я поступил, как истинный джентльмен, честно предупредив нежданных пассажиров, что, мол, "ай эм нуб", так что не взыщите. В ответ один из них сострил, что и они не профи, а потому "God save us". С легким сердцем я завел двигатель (это метафора, движок любого транспорта стартует автоматически, стоит кому-нибудь оказаться на месте водителя или пилота), и через пару минут мы уже были на месте. Периодические потери траектории, сбор половины попавшейся по дороге растительности и финальную парковку на дне реки лично я списываю на нестерпимый лаг, хотя попутчикам это объяснить так и не удалось. Зато я узнал, что длинная автоматная очередь под ноги (выстрелить в представителя своей команды нельзя) означает сильное недовольство субъекта и его раздраженность твоими действиями. Этот бой также не был ничем примечателен, разве что продержаться удалось больше минуты. Потом выяснилось, что партия завершилась, мы победили, а в итоговом рейтинге я оказался даже не на последнем месте. Довольный, но обескураженный, я покинул карту и призадумался.






В этом ракурсе я выгляжу особенно героически


Подплыву и угоню. Кроме шуток

Вместе весело (понимание)

Увиденное и пережитое наводило на депрессивные мысли. Во-первых, игра прилично лагала, что создавало подчас серьезные проблемы. Во-вторых, ни о каких командных действиях, по крайней мере, там, где довелось побывать, говорить не приходилось. Как показалось, командная тактика сводилась к перевозке сослуживцев поближе к месту боя (иногда по пути они даже отстреливались в благодарность) да соблюдении принципа "братва, не стреляйте друг друга", хотя это все же заслуга авторов игры.

Волей-неволей пришлось искать пути выхода. Для увеличения быстродействия были отключены все графические навороты вроде теней, партиклов и отражений, а фильтрация установлена на порядком подзабытое значение "билинейная". Из имевшихся на международном сервере партий выбралась наименее загруженная (участников 15-20, не более) в надежде, что процесс пойдет пошустрее и постабильнее. В решении второго вопроса не оставалось ничего, как уповать на чудо в виде удачной партии. Как ни странно, чудо произошло.

Вместе весело (как и хотелось)

Все же скорость в сетевой игре - львиная доля успеха. Избавившись от груза внешних эффектов, JO показала себя изрядным шустриком, а моему провайдеру, по всей видимости, полегчало после неожиданного приступа икоты. При этом картинка не сильно потеряла в качестве, к тому же, как уже отмечалось, времени любоваться местными красотами все равно не осталось. Зато портившие жизнь тормоза практически исчезли, что позволило спокойно оценить непосредственно игру.

При этом народ в выбранной партии попался на редкость душевный. Не имея времени набирать с клавиатуры просьбу подождать, пока я добегу до готовой тронуться машины или лодки, я просто палил в воздух, что было на удивление адекватно воспринято окружающими. А как же весело командой штурмовать вражеские позиции! Особенно когда партнеры готовы прикрыть в тяжелую минуту. Поверьте, когда уже прицелившийся в тебя вражина падает, сраженный очередью вовремя подоспевшего сослуживца, переполняющие сознание чувства невозможно описать словами. Короче говоря, "лучше один раз увидеть...", это как раз про JO.

Сухая статистика

Под занавес необходимо все же сказать несколько не обремененных эмоциями слов о фичах игры. Во-первых, показавшаяся поначалу излишней площадь карт через некоторое время воспринимается как нечто естественное и неотъемлемое, особенно когда количество игроков переваливает за 4-5 десятков. Обширные пространства не дают сталкиваться лбами, а вынужденное взаимодействие на транспортной почве здорово воспитывает командный дух.

Во-вторых, на практике оказывается, что большое количество тренировочных миссий - вовсе не обуза, а хорошее подспорье, когда хочется разнообразить процесс и порадовать противника знанием азов баллистической или снайперской стрельбы. К примеру, я подозревал, что болтающийся в левой стороне экрана параметр elevation означает что-то важное и нужное, но как же им правильно пользоваться так и не уяснил, пока не прошел соответствующее обучение. После урока фраги стали щелкаться на порядок веселее, а СВД вновь стала любимым оружием (рву волосы на всех местах, что усомнился в этой прекрасной пушке).

В-третьих, нигде до JO не встречалось такой веселой пальбы из гранатомета и "Стингера". Особенно умилил писк ЗРК в момент захвата и ведения цели, с этого момента попадание обеспечено, главное - не проморгать момент пуска. А уж какие эмоции переполняют, когда слышишь тот же сигнал, сидя в кабине вертолета! Ведь не понаслышке знаешь, что "попадание обеспечено" сейчас относится к твоей филейной части. Поневоле начинаешь присматривать место для вынужденной посадки, судорожно дергаясь при этом из стороны в сторону и обильно осыпая пространство flare'ами в надежде, что невидимый стрелок все же промажет.

В-четвертых, какие же тут красивые закаты и рассветы! А если застать этот момент на берегу... прощай оружие, потому что желание воевать отпадает даже при минимальной детализации картинки. Здесь стоит отвесить поклон авторам за движок, позволяющий вполне сносно гонять игру на low-end системах.

Отыскать минусы довольно непросто, потому что проект выполнен людьми, которые досконально знают свое дело. Но ради соблюдения традиций можно пожаловаться на случающиеся перескоки с места на место после респавна, на выпадения полигонов и отсутствие одиночной кампании. Будем надеяться на скорое появление однопользовательского мода или хотя бы возможности вволю погонять ботов.

BF1942 все же придется подвинуться, потому что претендент обладает всеми необходимыми качествами лидера жанра. Он красив, не сильно притязателен к железу и коннекту, практически безбажен (выявленные недочеты связаны, скорее, с качеством связи, нежели с исполнением игры), кроме того, обеспечен фирменной серверной поддержкой. Осталось лишь дождаться появления такого же количества дополнений, и впору будет кричать "Король умер!" со всеми вытекающими последствиями. В любом случае, прогресс налицо, а это уже немало. Пойду, погоняю амеров, пусть знают, что круче 74-го пушки нет.

Н



РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС ★★★★★★★★
ГРАФИКА ★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА ★★★★★★★★

8.1



Дмитрий "Sol" СМЫСЛОВ

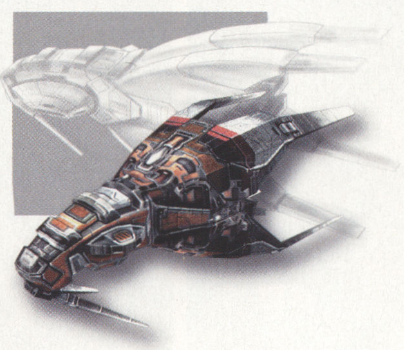
Равнение сюда

- Всякий, кто делает хорошую работу, любит, чтобы ее замечали. - сказал Дайльюлло. - И сейчас я тебе скажу: ты сделал хорошую работу.
Эдмонд Гамильтон. "Звездный волк: Закрытые миры"

★ Жанр **Space Simulator** ★ Издатель **Руссобит-М** ★ Разработчик **Revolt Games** ★ Рекомендуется **Pentium III 500, 256 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)**
★ Сайт **mapgames.7.com1.ru/homeplanet/index.html**

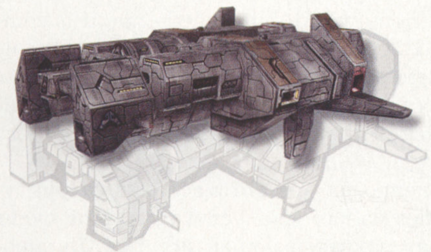
HOMEPLANET: ИГРА С ОГНЕМ

Не сделать продолжение и дополнение для удачного проекта – вопиющий моветон, к тому же свидетельствующий о рыночной близорукости издателей. А потому не так давно на полках магазинов появилась "Игра с огнем" - продолжение прошлогоднего космосима Homeplanet. Тесный контакт с очередным детищем Revolt Games показал, что за прошедший год проект прилично эволюционировал, а это уже повод для радости.



Во-первых, игра обзавелась столь необходимым мультиплеером с привычными Deathmatch и Cooperative, так что будет, чем заняться блинными холодными зимними вечерами. Кстати, совместно можно не только выполнять отдельные миссии, но и пройти основную кампанию, что, как показывает практика, в любом случае интересно.

Во-вторых, протагонист наконец-то обрел человечий облик, получил имя, характер, круг общения и даже личную переписку. Теперь вас зовут Матиас Тройден, хотя главный герой настаивает, чтобы его именовали Мэтом. До и после каждой миссии вам предстоит выслушать непременные брифинг и дебрифинг, выполненные в виде диалога Мэта с остальными персонажами. Стоит лишь поприветствовать подобный подход, сделавший игрушку более... уютной, что ли. По-любому, приятнее сознавать, что действуешь от лица какого-то сюжетного персонажа с его радостями и горестями, чем ощущать себя одушевленным придатком игрового интерфейса.



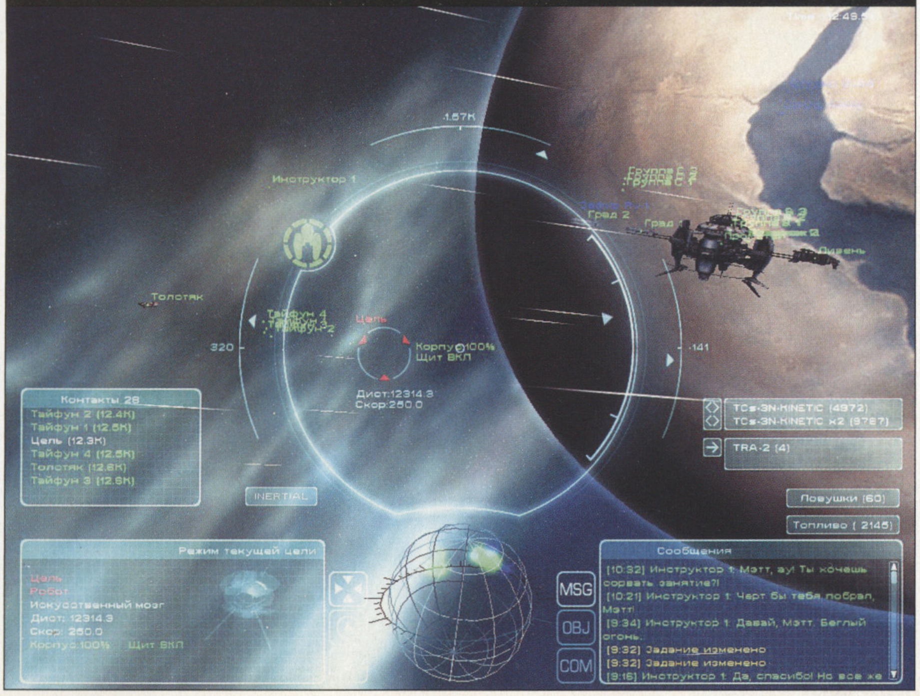
В-третьих, авторы приложили максимум усилий, чтобы линейная кампания не погружала игрока в кому однообразием миссий. Отступить от "генеральной линии" по-прежнему не удастся, но зато серые сюжетные будни более-менее расцвечиваются неожиданными поворотами событий. В частности, очень порадовало стелсовое задание, которое перестало быть таковым, как только враги решили испытать какой-то прибор, снимающий маскировку со всего, что летает в определенном секторе. Бой был жарким, но мы, сами понимаете... (живыми не сдались, хе-хе).

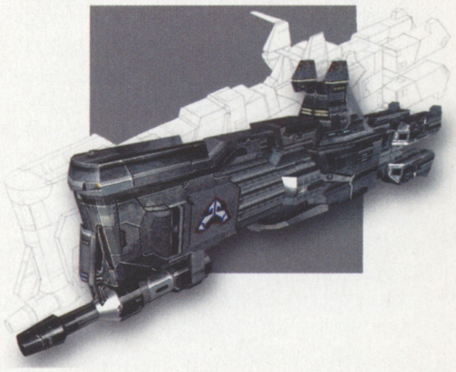
Внешне все осталось на прежнем достойном уровне, позволяющем запускать игру практически без потери качества даже на средних по сегодняшним меркам машинах, что является лишним подтверждением таланта создателей движка. Как и прежде, приветствуется наличие в арсенале хорошего Saitek'а: Homeplanet, наверное, единственный симулятор, выжавший из моего работяги X45 все соки (MSFS не в счет). Порадовал также и юмор в диалогах, фраза Мэта: "Мои кумиры – Покрышкин и Скайуокер", отныне золотыми буквами высечена в моей памяти. Претензии можно высказать лишь по поводу невозможности прервать предмиссионные ролики, которые, бесспорно, радуют качеством, но изрядно надоедают на третьем-четвертом просмотре после проваленных заданий.

Резюмируя, остается лишь высказать глубочайший респект коллективу Revolt Games, сумевшему сделать практически идеальный адд-он, интересный, логичный и в меру революционный, по сравнению с оригиналом. Кстати, "Игра с огнем" не требует основного Homeplanet, что тоже можно расценивать как достоинство.

РЕЙТИНГ add-on

Я склизю-ю-ю! Спасибо, что на Saitek X45 две хатки, неожиданный стрейф нередко помогает уйти из-под удара





Местный брифинг, неизбежный и непрерывaемый



Alexander The Great

★ Жанр 3D RTS / RPG ★ Издатель Deep Silver ★ Разработчик Meridian93 ★ Дата выхода IV квартал 2004



А вот и отличная полянка для завтрака на траве

В жестоком девелоперском мире особо ценится умение компании держаться на гребне волны. Чтобы ненароком не оказаться в замысловатом и двусмысленном положении команды, делающей сотую игру о второй мировой или just another boring shooter на вьетнамскую тему. Чтобы втиснуться на забитый до отказа рынок, нужно очень сильно потратиться и быть практически безупречным, в то время, как проекту, вышедшему в нужный момент, могут простить и техническое несовершенство, и геймплейные недоработки, если актуальность темы перевесит. Похоже, в последнее время внимание разработчиков обращено на историю древнего мира. И если украинские игроделы из Meridian93 не сорвут намеченные ими сроки, то их Alexander The Great выстрелит вовремя. Тем более что и концепция весьма притягательна. От стратегии об Александре Македонском можно было бы ожидать тысяч юнитов на поле боя, лязга боевых колесниц и, конечно, слонов – но оставьте все это какому-нибудь адд-ону к Rome: Total War, ведь в Meridian93 делают практически squad combat.

Под наше начало поступает отряд элитных воинов-македонян, усиленный умеющими носить продвинутое оружие и доспехи скилластыми героями. Задачи бригаде быстрого реагирования ставятся соответствующие: никаких мясорубок и гор из черепов поверженных врагов. Скрытное перемещение, разведка и диверсионная деятельность – hidden missions, однако. Экономика безжалостно отсечена за ненадобностью, сэкономленные силы разработчики вложили в полировку трехмерного "движка" игры и достигли в этой области определенных успехов. Нам обещают эстетически впечатляющее, завораживающее взгляд случайного зрителя фехтование с финтами, различными стилями ведения боя, и возможностью обезоружить врага. Пока не совсем понятно, как там будет с популярным в древние времена мракобесием aka магией и, соответственно, артефактами. Но и в рамках историчности и правдоподобия вполне логично будет заставить нашу зондеркоманду добывать для патрона не только воинскую славу, но и материальные ценности. Ждем, разумеется, ждем – и копим в специальных журналистских заушных железах не яд, но объективный фимиам. - П.Ш.

Одиноко как-то – ни врагов, ни грибов



Павел ШУМИЛОВ, Игорь БОЙКО

Nexus – The Jupiter Incident

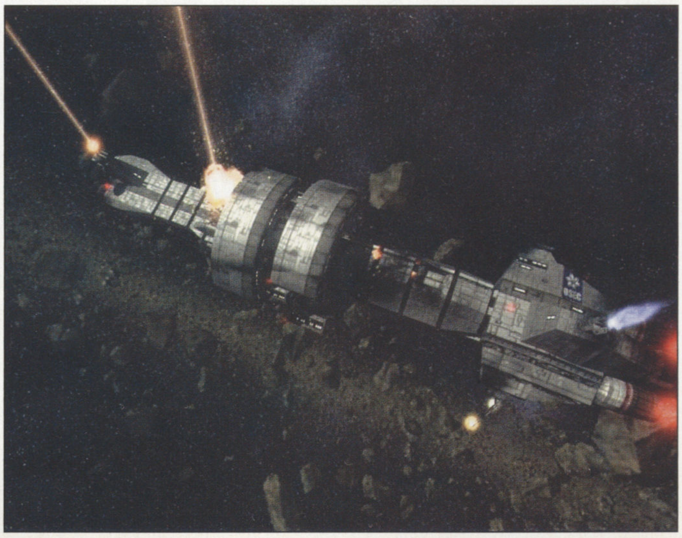
★ Жанр 3D Space RTS ★ Издатель HD Interactive ★ Разработчик Mithis Entertainment ★ Дата выхода IV квартал 2004



За мгновения до взрыва такого вот гиганта от него к окрестным кораблям метнется множество мелких спасательных капсул

На заре туманной юности космическую стратегию Nexus называли Imperium Galactica III (а также Beyond и Galaxy Andromeda, что не столь важно), и должна она была стать достойным продолжателем славной серии. Хотя насчет "глобальности" вопросы возникали уже тогда. Но – пепел Homeworld стучит в их сердца, а мечты о сборах Homeworld заставляют кошельки заманчиво, хотя и виртуально позвякивать. Короче, все 3D space RTS хотят быть Homeworld'ами. Хоть лидер проекта Жолт Нилаши (Zsolt Nyulaszi) из Mithis Entertainment и пытается красноречиво убеждать читателей в обратном: "Of course, everyone will say Haegemonia and Homeworld, but believe me, it is completely different... ", но... От параллелей все равно никуда не деться, раз уж принято решение избавиться от экономики, дипломатии и прочих признаков глобальности, и сфокусироваться на космических сражениях ограниченного числа спейсшипов.

Прежде всего, конечно, сюжет. Помиссионная структура (шесть эпизодов, без малого три десятка заданий) очень способствует рассказу захватывающей истории. Научно-фантастической, зверски интригующей и местами, ходят слухи, даже содержащей некую философию. Невиданные бездны которой, кстати, при пристальном взгляде под определенным углом могут открыться не то, что в творчестве Сергея Лукьяненко, но даже в сказке "Колобок"... впрочем, это лирика. Солнечная система поделена на сферы влияния между мегакорпорациями, хрупкий баланс нарушается открытием новой технологии, и разворачивается конф-





За мгновения до взрыва такого вот гиганта от него к окрестным кораблям метнется множество мелких спасательных капсул

ликт. Тем временем, на заднем плане из-за занавеса корчат рожи элиены, а в недавнем прошлом в черной дыре сгинул ведомый отцом главного героя колонизационный корабль, и это сценарное ружье тоже наверняка выстрелит. В общем, материал богатый, и на выходе может получиться, как увлекательная сага, так и непонятное ирландское рагу с подметкой в качестве питательной основы.

Теперь обратимся к игровому процессу. По сути, Nexus кардинально отличается от знаменитого идейного прародителя только тем, что в миссиях строительство запрещено, и, таким образом, игра превращается даже не в тактику, а во fleet command какой-то. Количество подконтрольных космических утюгов – не более десятка, а поначалу так и вовсе один. Зато наши броненосцы оснащены таким количеством всевозможных систем, от которого глаза и мозги неподготовленных разбредутся по разным спиральным рукавам Галактики и не встретятся даже в сиквеле. Чтобы снизить процент таких несчастных случаев, предусмотрено два режима управления кораблями: упрощенный, в котором достаточно указывать общие цели: "расстрелять того", "преследовать этого", "висеть тут и отбиваться от поползновений", etc.; и режим продвинутый, позволяющий вам собственноручно отдавать приказы каждому радару и лучемету. Говорят, что на уровне сложности выше песочницы без этого – просто никуда.

Ну, и третий кит таких игр – внешний вид, воздействие на органы чувств потребителя. Они и создаются-то исключительно ради того, чтобы порадовать пользователя цветным переливающимся космосом, ненавязчиво поучить астрономии, оглушить грохотом взрывов в безвоздушном пространстве и ослепить инверсионными следами. Ведь если уж есть возможность сделать красиво – то ее нельзя не только упускать, но и позволять игроку проходить мимо, что вполне возможно в стратегии глобальной. Тут, не извольте сомневаться – обслужат по высшему разряду. - П.Ш.



Medieval Conquest

★ Жанр 3D RTS / RPG ★ Издатель Deep Silver ★ Разработчик Meridian93
★ Дата выхода IV квартал 2004



В чем этой игрушке не откажешь, так это в стильности. Интерфейс - сплошная резьба по дереву с включениями обработанных рогов. Копыта, скорее всего, тоже есть, где-то за кадром. Лубочное оформление - нечто новенькое для стратегического жанра.

Игрок выступает в качестве правителя сказочной страны, на которую напала некая напасть. Отбиваться будем в составе группы, которая отправляется в экспедицию с целью "исследования и завоевания". На протяжении двенадцати увязанных в единый сюжет миссий доблестные приключенцы посредством истребления монстрячьих орд будут добывать не только актуальную экспу, но и золотишко. На вырученные средства можно будет прикупить продвинутое оружие и снаряжение, а также новые заклятия. Что в свою очередь позволит повергнуть в прах очередную дозу монстров покруче. И так далее, до встречи с самим ультимативным дьяволом (или как там правильно перевести Ultimate Evil?) Победите - принесете мир и покой на эту многострадальную фэнтезийную землю.

Разработчики не поленились создать в рамках игры целых четыре оригинальных мира, на территории которых группу ждут всевозможные неожиданности и спрятанные сокровища. Помимо приключений в режиме реального времени в игре присутствует и развитая экономическая составляющая (в том числе - градостроительство), на которую оказывает непосредственное влияние каждый успех или неудача вашей группы. Такая вот неординарная закваска из нескольких компонент получается. Плюс резной интерфейс. Может оказаться полная туфта, а может - новое словечко на стыке жанров. - И.Б.



PORT ROYALE 2

Игорь БОЙКО

Новый рояль в старых кустах

★ Жанр **Pirats!** ★ Издатель **Tri Synergy** ★ Разработчик **Ascaron Entertainment** ★ Дата выхода **Сентябрь 2004** ★ Сайт **www.ascaron.com/gb/portroyale**

Первый Port Royale был переведен на 15 языков и, по утверждениям разработчиков, в него до сих пор активно играет множество игроков. Охотно верю, учитывая привлекательность в последнее время пиратской тематики. Сам прекрасно помню силу притяжения первых Pirats! А тут еще и экономическая составляющая, и ситибилдинг. Весьма привлекательный коктейль. Чуть несбалансированный, правда. Именно новые нюансы в рецептуре и собираются предложить девелоперы во второй части игры.

Макияж

Все тот же рубеж XVI-XVII веков, все те же Карибы, все те же четыре нации - Англия, Испания, Франция и Голландия. Шесть десятков портов, 16 типов посудин, 19 товаров. Торговля торговые пути, производство, карьера. Пираты. Вроде все по-старому, но это не совсем так.

Отныне представители Берегового Братства станут чем-то вроде пятой нации. И если вы не уделите им должного внимания, то вскоре корабли под черными флагами превратятся в серьезную проблему.

Из 60 городов только четыре могут пребывать в состоянии перманентной безмятежности. Это города, в которых находятся резиденции вице-королей четырех наций. Оставшиеся 56 можно захватить, причем не только атакой с моря, но и в результате сухопутной экспедиции. Набор кораблей также претерпел изменения, в него включены суда, являющиеся специфическими для наций.

В первой части подобрать нормальный торговый путь было настоящей проблемой, да и на уровне интерфейса настройка этого процесса могла вызвать устойчивое отвращение. В сиквеле все станет проще. Обещан искусственный дефицит товаров: в каждом городе можно производить только пять видов продуктов. Чтобы застолбить торговый путь теперь нужно будет только указать, что и где продается или покупается. Более того, после достижения определенного уровня опытности, ваши капитаны смогут сами определять оптимальные параметры торговли.

Новая фишка в игре - рукопашная схватка. В соответствующий режим можно попасть в процессе захвата корабля или города, драться соответственно придется с капитаном или губернатором. Нам предлагают мини-аркаду, в ходе которой можно наносить удары по различным частям тела, ставить блоки и выполнять специальные движения.

Чем выше репутация игрока в конкретном городе, тем больше разрешений на открытие предприятий он сможет получить у местных властей. Мир игры динамичен, поэтому конкуренты будут наступать на пятки, открывая собственные производства. Правда, если у перса есть достаточно много денег, то можно перекупить подходящий бизнес. В случае образования монополии можно будет регулировать цены по своему усмотрению.

Изменится и комбатная система. Если раньше во время морского боя приходилось успевать отслеживать все корабли эскадры, то теперь вам предстоит управлять только одной посудиной. Если ее топят - игрок пересаживается на следующую. И так до завершения схватки. Кто остался на плаву после окончания стрельбы - тот и победил.



А ветра на глобальной карте по-прежнему нет!



В PR2 предусмотрено несколько интерактивных туториалов, с помощью которых можно будет освоить все тонкости геймплея. Разработчики учли отзывы, в которых сообщалось об излишней громоздкости кампании в PR. В новой игре предусмотрено четыре небольших сценария, увязанных с сюжетом. В одном из них вы сможете побывать в шкуре знаменитого пирата Черная Борода, в другом - заняться проблемами, связанными с прибежищем пиратов на Тортуге. Впрочем, для любителей хардкора сохранена возможность заняться выстраиванием империи практически с нуля.

В качестве лакомства обещаны собственные города. Но для их основания предварительно нужно раздобыть право на занятие участка территории, которое просто так не предоставляется. Сначала потребуется обрасти недурственной репутацией, которая откроет доступ к вице-королю нации. Последний выдаст соответствующий квест. и только после его выполнения на земельном документе будет проставлена столь вожделенная закорючка "Не возражаю".

Из-за прозрачной воды и просматриваемого дна возникает ощущение, что перед нами схватка игрушечных корабликов, спущенных на мелководье ближайшего пруда



Подводные камни

Игра использует переработанный движок и приукрашенный интерфейс первой части. Новая графика корабликов и построек, новая водичка, в глубинах которой теперь можно различить колыхающиеся водоросли и камни. 3D схватки и 2D города. Все красиво и ярко, хотя слегка смазанные спрайтовые домики на фоне превосходно выполненных деревьев смотрятся анахронизмами. Симпатичными, но ретро. Окончательный же приговор можно будет вынести только по результатам тотального и продолжительного геймплея.


ОСОБЬ

Дети “Блицкрига”: второй выводок

...Гасите свет!
Они ползут на свет!
Анекдот

Такого еще не было. То есть было, но не в стратегиях. В экшнах – зачастую. В RPG можно вспомнить движок Infinity (на котором сделаны серии Baldur’s Gate и Icewind Dale). Иногда в симуляторах. Но не в RTS. В февральском номере за этот год мы начали считать игры на движке “Блицкрига”. Тогда насчитали семь, приплюсовав для общего числа и “Блицкриг 2”. Через полгода мы решили провести инвентаризацию, и игр уже вышло одиннадцать. Правда, в большинстве проектов получается все тот же “Блицкриг”, но это не так уж и важно. Важен сам факт.

Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

Первая мировая

★ Жанр **RTS** ★ Издатель **1С** ★ Разработчик **Dark Fox** ★ Дата выхода **IV квартал 2004** ★ Сайт **games.1c.ru/ww1**

Не везет нам с играми по Первой мировой войне. Казалось бы – такой шикарный сеттинг: смесь из вооружений, как используемых и по сей день, так и уже на тот момент устаревших. Первые танки, газовые атаки и в то же время - повсеместное применение холодного оружия. Война на стыке двух технологических уровней, чистой воды паропанк.

Dark Fox по мере сил стараются сделать то, что разработчикам других RTS воплотить на должном уровне пока не удавалось. Дождитесь конца лета и сможете покомандовать “Германией”, “Россией” и блоком “Антанты”. Отдельной кампанией станет попытка интервенции против молодого советского государства. Обратите внимание, последнее – действительно оригинальная находка. И пусть там будет Чапаев! Или на худой конец – Щорс.

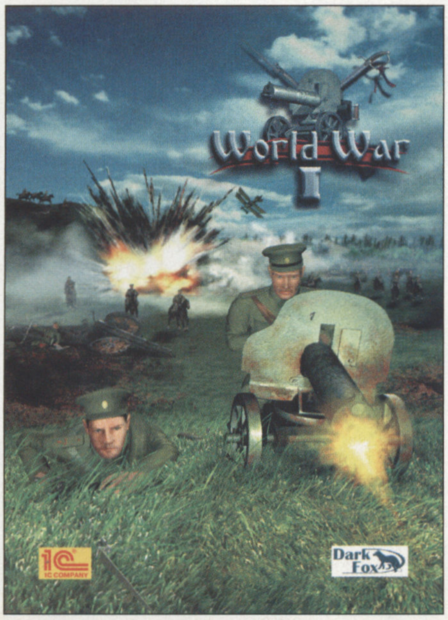
В особенностях игры значатся: возросшая ценность пехоты, неуклюжие танки, кавалерийские атаки и позиционная война, окопы-окопы-окопы, блиндаж, окопы-окопы-окопы... Спрайтовые лошадки с седоками. Нам их продемонстрировали, но только на скриншотах. Вспомним, как легко в “Блицкриге” за одним пехотинцем пряталась целая рота, и будем пока относиться к спрайтовой кавалерии подозрительно.

Не большего доверия заслуживают и обещания историчности. Вам что-нибудь говорит “Оборона крепости Осовец” или операция “Брусиловский прорыв”? Поздравляю, вы такой же дремучий невежда в истории Первой мировой, как и автор этих строк.

К сожалению, разработчики из Dark Fox не самым лучшим образом зарекомендовали себя при создании адд-она к “Блицкригу”. Первому блину многое прощается, но у одних почему-то дебютным проектом становится отличнейший “В тылу врага”, а у других - серый недотестированный сборник миссий “Операция “Север”. Вполне возможно, “Первая мировая” окажется хорошей игрой, но пока будем оставаться реалистами.

Интересно, позволит ли движок все это деревянное подджечь!





Если вы вооружитесь микроскопом, то увидите, что конные казаки столпились вокруг ларька, на котором написано “Книги”. Требуем в целях реалистичности заменить вывеску на “Пиво”



Desert Law

Константин ПОДСТРЕШНЫЙ



★ Жанр RTS ★ Издатель 1C ★ Разработчик Arise ★ Дата выхода IV квартал 2004
★ Сайт int.games.1c.ru/desert_law

Desert Law - это первая игра на движке "Блицкрига", которая на сам "Блицкриг" не так уж и похожа. Потому что она чертовски похожа на KKND.

Да, на Krash Kill N' Destroy. Такой, каким бы он выглядел, если бы сделали его не в 97 году, а сейчас, с применением современных технологий. Arise - новенькая команда из Белоруссии – решила подойти творчески не только к сюжету, разработчики немного повозились и с движком: в отличие от оригинальной игры колеса у машинок честно крутятся. И правильно, кто там присматривался к крошечным колесам фашистских мотоциклов; другое дело, когда по экрану ползет "бигфут" со станковым пулеметом в кузове. Из разряда дополнительных бонусов: сюжет в промежутках между миссиями будет выдаваться дозировано, в виде комикса. Художник - Тимур Муцаев. Нам пока не довелось оценить его талант комиксиста, но как художник-оформитель этот товарищ успел себя зарекомендовать. Особенно хорошо у него получаются всякие зверские сволочи (можете посмотреть на льва из "Вивисектора", который был у нас пару месяцев назад на постере).

Про сюжет разработчики не распространяются, но, насколько мы поняли, преамбула заключается в том, что на американскую глубинку кто-то уронил пару мегатонн. До полного "Фаллаута" дело не дошло, но на "Безумного Макса" хватило. Ирак далеко. Местная святыня – мумия Буша-старшего – утеряна. Бензина нет. Кукуруза как-то совсем плохо растет. Поохали местные фермеры, повздыхали, повесили на свои "шеви" и "форды" листовую броню и переквалифицировались в бандитов. За одного такого парня, простого американского мужика от моторизированной сохи, нам и предстоит играть.

Desert Law - название для западного рынка, у нас игре успели выдать два рабочих называния "Предел" и "Койоты". Обо всем остальном - в интервью, которое идет по пятам. Вот, уже догоняет!..

Если вы застали RTS-бум 97 года, то у вас должно появиться ощущение, что на этом скриншоте не хватает мутантов на скорпионах





К Джонсонам приехали гости



Пустынные койоты из Arise

Скрывают от нас Секретный Действительно Огромный Грузовик!

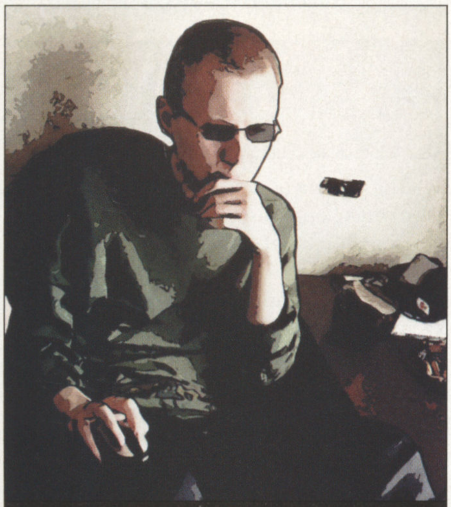
Если про игру что-то не известно, отчего бы нам это что-то не спросить у самих разработчиков? Так мы и сделали. Отправили вопросы в Белоруссию, в самую ее столицу. Чудом, чудом они попали в руки Федора Мукина, геймдизайнера.

***Навигатор Игрового Мира:* Мы видели наработки по Desert Law, и первый вопрос, который у нас появился, - запланирована ли в вашей игре миссия, где нужно управлять крутым парнем в куртке-косухе и спасать бензовоз от банды байкеров?**

Федор Мукин: На самом деле байкеры - классные парни. Их жизнь - любимый байк, свобода передвижения и женщины. В мире игры много способов добыть топливо, и отбирать бензовозы не самый простой. Им наплевать на битвы за бензин и вообще на битвы. Однако, когда наступает момент, байкеры выкапывают свои томагавки и помогают главному герою. А что остается делать, когда какие-то кубинцы собираются подмять под себя "ридну Америку"?

Спасать же бензовозы придется от странных личностей - от пустынных бандитов, готовых заплатить десятком чужих жизней за канистру соляры. Но и "спасать" - это не совсем точно. Главный герой поставил задачу навести порядок в родной стране, поэтому основное занятие в игре: управлять крутым парнем на крутой машине и его товарищами, гоняя бандитов по карте и отбирая у них добытые неправедным путем бензовозы.





Отвечал на вопросы и пытался фотографировать команду Федор Мукин, геймдизайнер



Команда Arise (слева направо): Дмитрий Савин, программист; Павел Ананьев, геймдизайнер; Инесса Яцукевич, художник; Геннадий Рыжкин, художник; Павел Стасевич, художник; Михаил Сотников, программист; Петр Мукин, геймдизайнер; Наталья Сидоревич, художник; Алексей Новиков, художник; Михаил Живец, программист; Игорь Хомич, художник

***НИМ:* Какие ваши любимые произведения на тематику постапокалипсиса?**

ФМ: Любимое произведение... именно Произведение, а не просто компьютерная игра, Fallout. Которая, в свою очередь, навеяна еще одним любимым произведением, а точнее тремя частями оного – фильмом "Безумный Макс".

Однозначно то, что это творение сильно повлияло на выбор нами игрового мира. Но, конечно, нельзя сравнивать Desert Law и Fallout - это совершенно разные игровые "блюда".

***НИМ:* Расскажите, так что же там с американской глубинкой стряслось, что повсюду разруха и бензин в дефиците?**

ФМ: Совершенно понятно что – война. Страны разнесли друг друга в пух и прах, оставив мирное население бороться за выживание на обломках цивилизации. К счастью, до каменного века человечество не скатилось, а застряло где-то в начале девятнадцатого, прихватив с собой некоторые достижения настоящего – двигатель внутреннего сгорания, порох и кое-какие другие технологии.

***НИМ:* И хотя бы чуть-чуть расскажите про саму игру. Что нас ждет? Нелинейная кампания или стандартный набор миссий, какие будут противоборствующие стороны, чем они будут отличаться?**

ФМ: Нам хотелось рассказать и показать историю. Историю из жизни одного и многих людей в странном мире.

Наверное, интересно думать "а что, если?..." Интересно попробовать понять, как жилось, если бы события на планете развивались по-другому. У нас, несмотря на всякие кризисы и прочее, все не так уж плохо. Скорее, даже хорошо. А бывает значительно хуже.

В игре нет ярко выраженных противоборствующих сторон. Есть добрые люди, есть бандиты. Хотя такое разделение весьма расплывчато и даже опасно – главный герой почувствует это на собственной шкуре. Но непосредственно в миссиях все ясно и понятно: там, за холмом, враги, и мы их победим.

***НИМ:* Будут ли в вашей игре мутанты? Знаете, такие огромные скорпионы, мамонты, крабы с ракетными установками.**

ФМ: Получилось так, что "мутировали" в первую очередь автомобили. Нет заводов и фабрик, нет автомастерских и складов с запчастями. Людям пришлось изобретать и "на коленке" собирать для себя средства передвижения и средства защиты собственной жизни из всего, что подвернется под руку. Берешь "то, что ездит" и приделываешь к этому "то, что стреляет". Что из этого получается – об этом можно будет узнать в игре.

***НИМ:* Мы видели какой-то действительно огромный грузовик. Мы сможем покататься на нем? И если на нем установлено оружие, то на сколько мегатонн?**

ФМ: Это Секретный Действительно Огромный Грузовик!

***НИМ:* Помимо того, что в вашей игре колеса у техники вращаются, вносили ли вы еще какие-либо изменения в движок "Блицкрига"?**

ФМ: Вносили, хотя и не столько, сколько хотелось бы. Главный Герой и его товарищи могут прямо в миссии пересесть на другие машины, если таковые будут на карте. Некоторые машины могут минировать местность почти на ходу. Если по юниту стреляют и при этом противника не видно, то он начинает ехать наугад, не дожидаясь, пока из него сделают груду металлолома. Всех изменений так сразу и не упомнишь, но в основном это "игровые мелочи" вроде "выбор цели", "расчет повреждений", "подсветка юнита под курсором" и так далее.



***НИМ:* И напоследок, продолжите, пожалуйста, фразу: "Все мутанты должны..."**

ФМ: Размножаться!!!

Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

Total Challenge III

★ Жанр **RTS** ★ Издатель **1C, INtex Publishing** ★ Разработчик **INtex Publishing** ★ Дата выхода **Осень 2004**
★ Сайт **www.intex-publishing.de**

Все, кто долго и кропотливо делают игры на движке "Блицкрига", могли бы поучиться у INtex Publishing. Особенно не заморачиваясь с такой ерундой, как скриптование или исторический реализм, эта немецкая контора уже принялась за разработку четвертого адд-она к "Блицкригу". Нужно ли уточнять, что их качество соответствует качеству селевого потока?

Нельзя сказать, чтобы этот Total Challenge был такой уж возмутительной бодягой: каждый раз игра обзаводится новыми модельками техники и зданий, иногда встречаются достаточно интересные миссии. Но складывается устойчивое ощущение, что собирали все это на коленке. На угловатой немецкой коленке. Редкую миссию из Total Challenge можно пройти без того, чтобы лишний раз не выбросило из игры. Вряд ли подобное возможно хотя бы при формальном тестировании. Разумеется, такими мелочами, как патчи к собственным продуктам, сотрудники INtex Publishing себя не утруждают. Помимо чудовищного количества глюков, серия знаменита также тем, что карты даже не связаны в кампании, они просто добавляются в директорию с одиночными миссиями.

Ревью на второй Total Challenge сможете найти в самом конце статьи, третий уже появился в Германии, мы ждем его осенью. У нас серию издает "1С", выходят игры без особой рекламной раскрутки исключительно в джевел-упаковке и стыдливо оседают на лотках и полках магазинов.

Три тяжелые зенитки, не удивительно, что его сбили





Они должны, просто обязаны сделать красивый БУМ!



Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

Total Challenge MP

★ Жанр **RTS** ★ Издатель **INtex Publishing** ★ Разработчик **INtex Publishing** ★ Дата выхода **Осень 2004**
★ Сайт **www.intex-publishing.de**

Очередной набор из 21 миссии, на этот раз они предназначены исключительно для многопользовательских сражений. Будут использованы модели и некоторые карты из синглплеерных версий Total Challenge. Похоже, что единственное, чем Total Challenge MP сможет заинтересовать покупателя, - возможностью играть за французов, поляков, финнов и венгров. Если вы принадлежите к одной из этих национальностей, то, наверное, вам будет интересно. Не совсем понятно только, как эти стороны, не обладавшие во время Второй мировой какой-либо серьезной техникой, смогут противостоять "тиграм" и ИС-2.



На наших экранах в двухтысячный раз "Арденны"! Поприветствуем!

Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

Blitzkrieg: Rolling Thunder

★ Жанр **RTS** ★ Издатель **CDV** ★ Разработчик **CDV** ★ Дата выхода **IV квартал 2004**
★ Сайт **www.blitzkrieg.de**

Сами сотрудники Nival называют адд-он Blitzkrieg: Burning Horizon (смотрите чуть дальше в ревью) лучшим из всех продолжений "Блицкрига". Посмотрим, сможет ли CDV сохранить уровень качества во втором разрабатываемом адд-оне Blitzkrieg Rolling Thunder. Так же, как "Пылающий горизонт" посвящен сражениям Роммеля, "Раскаты Грома" (ох и любят эти немцы звучные названия) будет адд-оном про американского генерала Паттона. Даже миссий в кампании обещано столько же - 18. Плюс 8 синглплеерных карт. Скриншотами CDV пока не поделилась, но их и так на этих страницах с избытком.

Дмитрий "Sol" СМЫСЛОВ

Blitzkrieg: Burning Horizon

Для обычной армии не победить - значит, потерпеть поражение.
Генри Киссинджер

★ Жанр RTS ★ Издатель 1С, CDV Software ★ Разработчик LaPlata Studios ★ Русское название Блицкриг. Пылающий горизонт
★ Рекомендуется Pentium III 1.0 GHz, 128 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb) ★ Сайт www.laplata-studios.com

Французский офицер в бессилии опустил бинокль и уставился в пустоту, потрясенный увиденным. На казавшихся незыблемыми оборонительных позициях его войск, везде, где хватало взгляда, хозяйничали немецкие танки и броневики. За ними уже показались первые цепи автоматчиков, державшихся до поры под защитой своих проклятых panzer'ов. "Виккерсы" и противотанковые пушки были подавлены еще в начале атаки, прилетавшие с расположенных в глубине фронта гаубичных позиций фугасы ложились далеко за спинами наступавших, а потом и вовсе пропали. Из катастрофического положение превратилось в безнадежное. Без поддержки авиации и бронетехники несчастному французу было нечего противопоставить стремительному натиску неизвестного вражеского командира.

Это не выдержка из очередного военно-исторического романа и не рекламный буклет аналогичного фильма. Это, так сказать, картина, родившаяся в сознании после трех часов непрерывной игры в "Блицкриг. Пылающий горизонт", очередной expansion pack к одной из самых титулованных стратегий на тему Второй мировой. Его авторы посвятили детище карьере одного из самых талантливых немецких полководцев того времени – генерал-фельдмаршала Эрвина Роммеля.

Уютно расположившаяся на паре дисков историческая кампания из 18 миссий рассказывает обо всех этапах его боевого пути: от Арденн и Сент-Валери до Эль-Аламейна и Сицилии. Кроме нее, на диске есть ряд одиночных миссий на различных картах, в ходе которых придется столкнуться с новым противником – японцами. Однако наибольший интерес, естественно, вызывает кампания. Она полностью историческая, то есть между обязательными миссиями не будет сгенеренных заданий, направленных на прокачку ваших подчиненных и получение новых образцов техники. Поначалу это расстраивает, но потом приходит понимание логичности подобного подхода: репутация и звания достаются в настоящих боях, а не в ходе безнаказанного избиения противника. Так что забудем о легкой экспе и приготовимся проявить свои таланты по полной программе, благо поводов для этого будет предостаточно.

Игра выгодно отличается от предшественниц чисто немецкой вдумчивостью и проработанностью всего и вся. К примеру, первые миссии повествуют об арденнской операции 1940 года. Как известно, тамошняя местность была густо залесенной, что затрудняло применение танковых подразделений и существенно облегчало положение обороняющихся. Так вот, лес в "ПГ" действительно похож на лес, а не на сильно заросшую пашню, как это было в оригинале (да простят меня разработчики). Здесь есть и вековые деревья, и труднопроходимый кустарник, и многочисленные возвышенности и впадины. Неумелое маневрирование в такой местности с легкостью превратит вашу технику в мишени для вражеской артиллерии.

В точном соответствии с исторической действительностью на европейском этапе кампании немцы обладают подавляющим превосходством в воздухе, что позволяет разыгрывать по ходу очередной миссии классическое немецкое наступление с предварительными массированными авиаударами. Из новинок стоит отметить возможность прикрытия истребителями собственных разведчиков, штурмовиков или транспортников. Так что теперь можно не бояться, что мучительно спланированная атака захлебнется в крови из-за того, что направленные на подавление гаубиц бомбардировщики будут перехвачены и сбиты по дороге. Кстати, по версии авторов "ПГ", Ju-87 – вовсе не бомбардировщик, а штурмовик, роль "воздушного автобуса" теперь исполняет He-111.

Пехота, похоже, перестала быть заурядным пушечным мясом, основная задача которого – отвлечение на себя внимания противника, пока бронетанковые соединения рвут на части его оборонительные порядки. В "ПГ" она способна сыграть, если не решающую, то, по меньшей мере, одну из ведущих ролей, в особенности, когда речь идет об операциях в населенных пунктах. В частности, десантные части весьма бойко зачищают занятые врагом кварталы.

Отдельный земной поклон стоит отвесить авторам (и локализаторам,



Сюда бы парочку зениток...



... и всего этого можно было бы избежать



Дорога вдоль побережья – не иначе Виа Бальбиа



немножко) за качество и детализацию предшествующих заданию брифингов. В них игрока заранее предупреждают, что, мол, подлежащая захвату деревня охраняется зенитной батареей противника или что "Штуки" сегодня участвуют в операциях на других участках фронта, так что воздушная поддержка будет ограничена лишь присутствием истребителей. Кроме того, каждая вводная сопровождается краткой справкой из биографии Роммеля, рассказывающей об очередном жизненном периоде полководца. Получается и интересно, и информативно.

Но жемчужина игры – юниты воюющих сторон. Изменения коснулись практически всех родов войск. В рядах пехоты появились австралийские части, американские морские пехотинцы, Afrika Korps, в небе – "Зеро", "Бленхеймы" и Vickers Vildebeest (английский биплан образца 1928 года, использовавшийся в реале в качестве разведчика, легкого бомбардировщика и даже торпедоносца береговой охраны). Пешие подразделения получили возможность таскать тяжелые пулеметы и минометы, что значительно изменило тактический рисунок выполнения заданий.

А сколько здесь всевозможных танков... От бесконечных модификаций различных Pz просто рябит в глазах. Причем игровые модели довольно близки по характеристикам к своим историческим прототипам.

Нельзя сказать, что значительно, но все же улучшился AI. Противник активно устраивает засады, использует возвышенности и постройки; атакуя, стремится нащупать в ваших порядках слабые места и сосредоточить усилия именно на этих участках, не стесняется применять артиллерию и авиацию. Конечно, результаты этих маневров далеки от совершенства, потому что в нашем распоряжении все равно остался снайпер, способный отполировать брюхом полкарты и в одиночку уничтожить почти всю вражескую артиллерию. Расположенные в тылу гаубицы даже под самым ожесточенным обстрелом не двинутся с места, героически дожидаясь гибели; а направления контратакующих ударов становятся очевидны, стоит повнимательнее взглянуть на диспозицию войск и рельеф местности.

Но играть все равно безумно интересно, потому что возможность почувствовать себя реальной исторической личностью (причем личностью незаурядной) и повторить ее путь – отличный презент всем любителям военной истории. Если же кому-то претит перспектива возглавить немецкие войска в их завоевательных походах, в "ПГ" есть 11 одиночных миссий, переносящих игрока в Сингапур, на Соломоновы острова, в Белоруссию, Бирму и даже на Халхин-Гол, где предстоит противостоять наступающим японцам.

Уважили

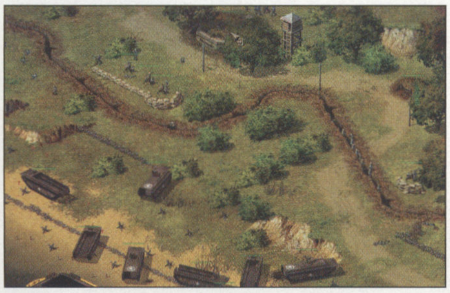
Не сделать дополнение к хорошей игре – себя не уважать. То, что "Блицкриг" - игра хорошая, сомнений нет (а если у кого-то все же есть, мы их расстреляем в подвале). А потому и add-on'ы к ней появляются с завидной систематичностью. Но "Блицкриг. Пылающий горизонт" выгодно отличается от остальных качеством проработки, оригинальностью миссий и вниманием авторов к деталям. После нее поневоле начинаешь ждать подобные тематические проекты, посвященные Жукову, Манштейну, Монтгомери, Гудериану и прочим военачальникам, которые создали то, что ныне называется историей Второй мировой.

РЕЙТИНГ add-on

Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

Total Challenge II

★ Жанр RTS ★ Издатель 1С, INtex Publishing ★ Разработчик INtex Publishing ★ Русское название Блицкриг. Смертельная схватка 2
★ Рекомендуется Pentium II, 128 Mb RAM, 3D-уск. (8 Mb) ★ Сайт games.1c.ru/total_challenge_2



В тупичке ст. о/у Goblina имеет хождение набор символов, который применяется, когда всего богатства русского языка не хватает, чтобы передать гамму чувств, которую испытывает человек. Выглядит этот набор символов так: АААААААААА-ААААА!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!1111111111111.

И он полностью соответствует новому адд-ону к хорошей игре "Блицкриг".

Вряд ли можно предъявлять какие-либо серьезные требования к сборнику из 24 синглплеерных карт, но когда в первой же миссии курсируют группы бессмертных немцев... Они не стреляют в вас, вы не стреляете в них, они просто здесь по карте ходят. Это не глюк, это значит, что игра не видела и минимального тестирования.

Да, добавлено достаточное количество новых юнитов (в том числе такая штука, как "Штурмтигр"), но они очень сильно разнятся по качеству исполнения. От детально проработанных до откровенно аляповатых. Для некоторых видов техники не нарисованы "подбитые" варианты. Stug III так и остаются на поле боя аккуратно покрашенными и с нулевой полосочкой жизни. Бывало, кликаешь на нем мышкой, ан нет, помер уже. Но радость от обладания новой техникой будет не полной, пока вы не увидите открытый джип "виллис" без водителя. И без пассажиров. И посадить туда никого не получается. И не стреляет он. Всадник без головы XX века.

С миссиями - точно такой же разнобой. Запуская очередную, вы не знаете, попадется ли вам детализированная и красивая карта или просто кусок лесистой местности с двумя дорогами и небрежно разбросанными кучками войск. Единственное, что в миссиях общего, - достаточно высокая сложность. Но только сохраняйтесь почаще, потому как любит игра в самый интересный момент показать ваш рабочий стол.



P.S. На карте можно повстречать спрайтовых коров, им не нарисовали фазы анимации, и они неподвижны. Коров можно давить танками, они исчезают в небольших облачках пыли. Выглядят это так, будто злые немцы намалевали десяток картонных муляжей и хотят с неведомой целью обмануть союзников.

Н

РЕЙТИНГ add-on

Итого

На движке Блицкрига вышли

- Total Challenge I
- Total Challenge II
- Блицкриг. Операция "Север"
- Blitzkrieg: Burning Horizon

Выйдут

- Сталинград
- Total Challenge III
- Total Challenge MP
- Blitzkrieg: Rolling Thunder
- Desert Law
- Карибский Кризис
- Первая мировая

В ТЫЛУ ВРАГА

Гнэл =SF=Glan УНАНЯН

Фантазии на заданную тему



А скажи-ка, отец, танки у вас в городе есть?

★ Жанр Tactical Strategy ★ Издатель 1С ★ Разработчик Best Way ★ Рекомендуется Pentium 4 2 GHz, 512 Мб RAM, ATi Radeon 9xxx или nVidia FX
★ Сайт games.1c.ru/outfront

После установки вышедшего практически сразу вслед за релизом патча 1.12.2 я понял, что намеченный план и тональность статьи пошли прахом. Стало ясно, что теперь уже не удастся вальяжно позанудствовать о безобидных, но надоедливых багах или, скажем, о типичных для начинающих разработчиков недостатках интерфейса. Игра, решительно избавившись от родимых пятен и детских болезней, взглянула на меня пристально и хмуро, совсем как бойцы с обложки джевела. Под этим суровым взглядом как-то сразу испарилось желание по-отечески потрепать разработчиков по щечке, приговаривая: "Что ж, ребята, для первого раза очень и очень неплохо". Вместо этого пришло понимание того, что "В тылу врага" следует воспринимать серьезно.

Должен вам сказать, что Best Way совершила революцию в жанре. Надо только определиться - в каком именно. Задача это непростая, "В тылу врага" настолько тонко балансирует на грани RTS и Squad Tactics, что легче выдумать для нее новый жанр, чем с уверенностью отнести к какому-то одному из упомянутых. Давайте же попробуем разобраться в ситуации и пофантазируем о том, что бы было, если бы "В тылу врага" была...

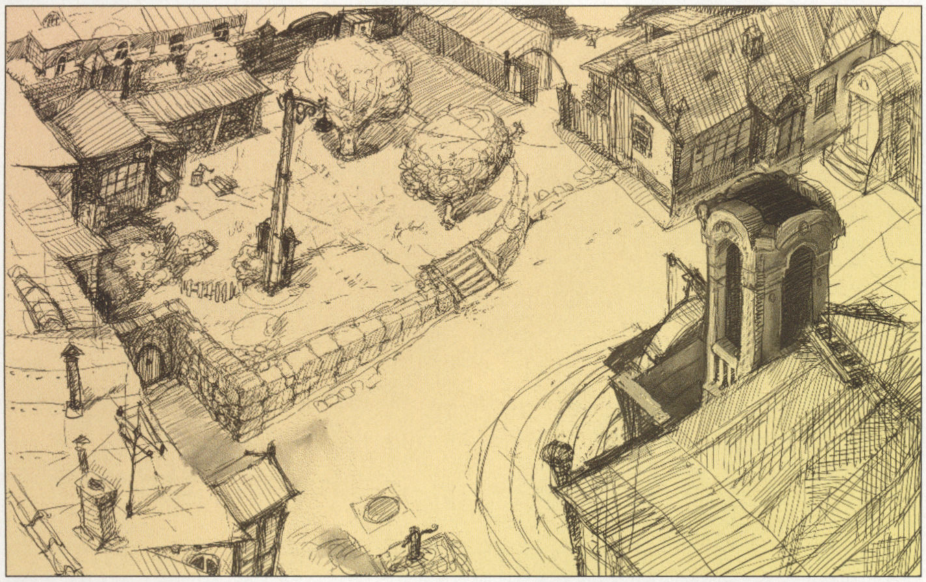
... "Commandos"

Друзья мои, из "В тылу врага" получились бы великолепные "Commandos" и совсем не такие, какими их сделали к третьей части Pyro-родители. Для того чтобы убедиться в этом, следует просто запустить британскую компанию... да-да ту самую, которая "Проект "Америка". Оригинальный продукт мигрировал от полутактической головоломки в первой части к недотактической аркаде в последней, что, на мой взгляд, трудно охарактеризовать как прогресс. Совсем другая ситуация в нашей с вами фантазии. Только представьте себе, что это была бы за игра! Игра, позволяющая в каждой миссии устраивать диверсии любого масштаба от устранения двух часовых до разрушения всего и вся, а не только того, что разрешили дизайнеры. Игра, которая не связывает вас рамками специализации бойцов и не подталкивает таким образом к заранее придуманной кем-то последовательности действий. Представьте себе Commandos, в которых не надо нянчиться с каждым бойцом. Commandos, в которых надлежащим образом экипированная и грамотно расположенная за укрытиями диверсионная группа из трех человек может успешно отражать атаки противника численностью до двух-трех взводов практически без вмешательства со стороны игрока. Выбить окопавшихся в здании диверсантов может либо тяжелая бронетехника, либо массированное использование гранат, либо ограниченность боезапаса обороняющихся. Бойцы грамотно выбирают цели, пригибаются, когда становится совсем туго, вовремя покидают позицию в случае применения противником гранат. Впрочем, и в наступлении местный AI проявляет изрядную самостоятельность. Враг не задерживается на простреливаемых точках, лихо перебегает от укрытия к укрытию, грамотно использует подручный арсенал и вообще демонстрирует изрядную прыть. Если прибавить сюда паузу с возможностью отдачи приказов и на сто процентов революционную возможность прятаться за любым предметом, зданием, кустами или просто в траве (причем курсор при наведении на укрытие указывает, в каких положениях можно тут находиться), то картина получается феерическая. Не будет преувеличением сказать, что создатели умудрились привнести в игру динамику без потери тактической глубины геймплея, причем сделали это намного изящнее прославленных кудесников из Pyro Studios. Рецепт этого варева давно известен: трехмерный и полностью интерактивный ландшафт, честная физика, в меру самостоятельный AI, способный выполнять поставленную задачу (и не более того!), выверенный баланс оружия и немного псевдоисторичности. Правильно приготовленная тактика не должна вызывать у игрока аллергии на микроменеджмент или резать органы чувств излишней аркадностью. Казалось бы, чего тут мудреного? Однако же поваров, умеющих сплавить ингредиенты в один монолитный геймплей, увы, единицы. Некоторые слишком увлекаются перекладыванием патронов из рюкзака в рюкзак или подбором экипажей, другие – упрощают процесс убиения врагов до состояния огнестрельной Дьяблы, в результате игрок зарабатывает изжогу миссии эдак на второй и отдает диск с игрой млад-

Подрыв танка при помощи взрывчатки. Обратите внимание на танк слева. Он будет перевернут ударной волной









Ночь, тишина, все неприятности у немцев еще впереди

шему братишке, только что открывшему для себя чудесные свойства папиного молотка. Но не такова "В тылу врага". Здесь сделаны именно те допущения, которые делают процесс игры уже не утомительно подробным, но все еще захватывающим и интересным. Кто сказал, что патроны от РПД не подходят к MG-34? С чего вы взяли, что нельзя починить поврежденный танковый мотор прямо в полевых условиях? В то же время вам вряд ли удастся уничтожить танк противопехотной гранатой или спрятаться от 20-мм снарядов "Пумы" за поленицей дров. Сюда же добавьте вторую уникальную особенность игры – возможность непосредственного управления любым из подчиненных вам бойцов или единицей техники. В режиме прямого управления курсор указывает, куда направлено оружие, а перемещение задается с клавиатуры. Раскладка, кстати, после патча стала изменяемой. Наличествуют и другие традиционные средства управления юнитами, такие как выделение групп по Ctrl+номер, центрирование взгляда на выделенном юните, горячие кнопки для изменения позы и поведения и прочие знакомые нам по стратегиям инструменты. Не хватает только подсветки лежащих на земле предметов по нажатому Alt'у, что весьма неудобно. Иногда несколько минут шаришь по траве в поисках брошенного в горячке боя пулемета. Диапазон масштабирования карты также явно недостаточен.



Обстрел железнодорожного узла из "Катюши". Зрелище не для слабонервных

На весьма рациональную архитектуру игровой механики накладывается феерическая графика и анимация. Если вы не видели, как пулеметчик выглядывает из-за угла здания или как на воздух взлетает Pz IV F2, подорванный противотанковой миной, – считайте, что время, прошедшее со дня релиза "В тылу врага", вы провели впустую. Поверьте, что рассказывать, как из пробитой цистерны вытекает бензин, как он сначала загорается от дымящего мотора, а потом взрывается вместе с грузовиком – напрасный труд, это надо видеть собственными глазами. А эта колышущаяся ряска на болоте, а эти прожектора, прочесывающие берег и акваторию, а взрывы, а анимация падающих замертво пехотинцев!.. Видали вы, как граната, разбивая стекло, влетает в окно второго этажа, взрывается там, и после этого вражеский снайпер, картинно раскинув руки, выпадает на мостовую? А как подскакивает противотанковое орудие при выстреле, видели? А клубы пыли и дыма при этом, знаете какие? Нет, словами это не опишешь.

Однако же есть еще одна сторона "В тылу врага", всплывающая еще в учебных миссиях (кстати, обязательно пройдите их все) в тот момент, когда в ваше распоряжение попадает первый танк. Вот где начинаешь жалеть о том, что "В тылу врага" не ...

... "Блицкриг"

Я бываю просто-таки безутешен и подолгу рыдаю над клавиатурой, когда думаю, какой неподражаемый "Блицкриг" получился бы из "В тылу врага". Вообразите себе "Блицкриг", в котором бронетанковые части вынуждены самым серьезным образом считаться с пехотой (особенно в наступлении и при штурме населенных пунктов), а тяжелая гаубичная артиллерия не является панацеей от всех бед ввиду острого нежелания противника стоять на месте в ожидании момента, когда ваши пушкари таки пристреляются по цели. "Блицкриг", в котором танки не только стреляют сквозь здания, но и проезжают сквозь них, оставляя за собой руины, где танкисты не фехтуют стволами, а умеют поражать бронетехнику противника с приличной дистанции, где последствия подрыва фугасного снаряда можно отличить от воздействия бронебойного невооруженным взглядом.

Выстрел из базуки. Через долю секунды этот грузовик разорвет в клочья




203 мм — калибр нешуточный. Восстановить этот маяк уже вряд ли удастся



Ну, разве не прекрасен был бы “Блицкриг”, где от количества бойцов в экипаже зависит скорость перезарядки орудия и наведения его на цель? То есть управляться с боевой машиной может и один боец, но для произведения выстрела ему надо перейти с места водителя на место заряжающего, далее побыть наводчиком, а потом (уже с командирского места) стрелять. Времени на это уходит уйма, танк при этом стоит на месте, что весьма чревато. Обездвиженная техника живет не более минуты. Противник неумолим, помимо базук и панцершреков, на вооружении пехоты имеются противотанковые гранаты. Тактика AI проста, сначала один пехотинец из-за угла или из кустов бросает гранату типа Ф-1, стремясь повредить гусеницу, а потом выбегает второй и уже с близкого расстояния “расстреливает” танк тяжелой гранатой. Если не успели развернуть башню – прощайтесь с экипажем. Кстати, метать гранаты можно и с задержкой. Советую освоить этот прием, особенно он эффективен против броневиков с открытым верхом. Умело запущенная “лимонка”, взрываясь в воздухе над бронемашиной, выкашивает и экипаж, и тот взвод пехоты, который ехал внутри. Аналогичным способом выкуриваются из окопов излишне усердные пулеметчики. Танковые дуэли по напряжению не уступают поединкам Гарри Каспарова с суперкомпьютером Deep Blue. Все имеет значение: дистанция, ракурс, тип боеприпаса. Об маску пушки “Пантеры” можно расколотить половину боезапаса Т-34-75 без видимого результата. Однако та же “тридцатьчетверка” с двух-трех выстрелов в борт и моторный отсек поджигает грозного немецкого зверя. Вот вам еще интересный хинт: если не можете пробить в лоб Pz III J или закончились бронебойные снаряды, дайте залп фугасным под брюхо немцу. Результат вас порадует несказанно. Против танков также очень эффективен широко известный напиток им. тов. Молотова. Горящие танкисты забавно так выскакивают из машины и принимаются бегать вокруг нее, поджигая окрестные кусты и траву. Вся техника имеет детальную модель повреждений. Тот или иной ущерб, нанесенный противнику, прямым образом отражается на его поведении. Например, экипаж танка, которому вы повредили башню, спешно ретируется в глубину своей обороны, а если вы играете на сложном уровне, то не удивляйтесь, если через пару минут этот же танк снова появится на поле боя уже отремонтированным. И последнее: с брошенной или подбитой техники можно снимать вооружение и боеприпасы для последующей установки на другую машину или для использования пехотой. Именно так я чаще всего добывал пулеметы.



Есть еще один существенный момент, который, мне кажется, не помешал бы нашему гипотетическому “Блицкригу”. Это управление запасами топлива и боеприпасов.

Во-первых, игра ведет тщательный подсчет того, сколько выработано бензина и сколько еще осталось в баках. Представьте себе, насколько бы разнообразился набор стратегий, если бы на карте были склады ГСМ, из которых пополнялись бы запасы бронетанковых соединений. Нетрудно догадаться, где бы были сконцентрированы основные средства ПВО и куда бы были направлены острия танковых прорывов противника, а какую можно было бы устраивать диверсионную и партизанскую войну на прифронтовых дорогах и в оперативном тылу противника! Есть еще возможность брать топливо из брошенной или подбитой вражеской техники, но если в тактике это существенный фактор, то в полномасштабной стратегии вряд

Редкий баг. Перевернутый взрывной волной танк продолжает вести огонь



ли можно рассчитывать на трофейное топливо при планировании рейдов в тыл врага. Слишком уж велика опасность "подарить" противнику оставшиеся без бензина танки.

Во-вторых, каждая единица техники в "В тылу врага" имеет боекомплект, состоящий из пулеметных лент, а также бронебойных или фугасных снарядов. Представьте теперь на минуту, что перед миссией полководцу дается не только набор вооружений и техники, но и ограниченный боезапас. Согласитесь, что правильно распределить боеприпасы между подразделениями в свете поставленных перед ними задач – головоломка не из простых. Зато она добавила бы нашей воображаемой стратегии того, чего в теперешних RTS явно не хватает, – планирования боевых действий до начала миссии.

Если бы

Собственно говоря, я бы мог еще долго рассуждать о том, какой еще игрой могла бы быть "В тылу врага", но история не терпит сослагательного наклонения. Спрашивается, чего ради тогда автор развел всю эту маниловщину? Очень, знаете ли, хотелось указать разработчикам известных стратегических тайтлов на те оригинальные находки и свежие идеи, которыми буквально битком набита "В тылу врага". Посмотрите, господа, как первый коммерческий продукт еще вчера никому неизвестной команды Best Way изящно и непринужденно устанавливает новые стандарты качества в нашем с вами любимом жанре. Давайте же не будем забывать, что путь к совершенству бесконечен, а учиться никогда не поздно. Заранее всех вас благодарю за отличные игры.

Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★☆☆	8.2
ГРАФИКА	★★★★★★★★★☆	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★☆☆☆	
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★☆☆	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★☆	

Лучшего пути не придумаешь

Интервью с руководителем проекта "В тылу врага" - Дмитрием Морозовым



Best Way. Заметьте, на картинке 19 человек. Пусть один фотографирует. Но куда дели еще трех разработчиков!



Вряд ли кто-то будет спорить с тем, что "В тылу врага" - одна из самых ярких игр этого года. Это первый проект студии Best Way, которая находится в Северодонецке (попробуйте отыскать этот город на карте. Тот еще информационный центр, почище Урюпинска). Поэтому первое, что мы сделали, как только прошли игру - придумали вопросы и отправили их с соколиной 1С:Почтой.

Навигатор Игрового Мира: **Мы только что ознакомились с вашей игрой, поздравляем, она смотрится шикарно. Признавайтесь, как вам удалось собрать такую мощную команду в Северодонецке?**

Дмитрий Морозов: Вообще, ни для кого наверно не секрет, что собрать хорошую творческую команду невероятно трудно. Я считаю, что нам здорово повезло, что подобрались такие талантливые, работоспособные ребята, увлеченные своим делом. Конечно, за 4 года к нам приходили разные люди, но оставались только такие. Остальные, как-то не задерживались. Наверное, все дело в творческой атмосфере, которая сложилась у нас в коллективе, да и в зарплате, оставлявшей в то время желать лучшего. Впрочем, как оказалось, такое положение было правильным, т.к. позволило по-настоящему талантливым ребятам занять достойное их место.

НИМ: **На самом деле, о вашей команде известно так мало, даже сайта у вас своего нет. Расскажите сколько вас? Чем занимались до того, как начали делать игру про Вторую мировую?**

ДМ: Да, сайт, конечно, необходим. Собираемся заняться им в самое ближайшее время. На сегодняшний день в команде 23 человека. Начинали же мы 4 года назад, тогда нас было всего пятеро. За эти 4 года мы сделали три демо-версии игры, причем каждая следующая была намного лучше предыдущей, но все равно, по моему мнению, они не дотягивали до приемлемого уровня ни по интересности геймплея, ни технологически. Поэтому мы их никому не показывали, а сразу начинали делать следующую версию. Там были демо и на фантастическую тему, и на военную. И только четвертый вариант был показан издателям. И все это время мы учились и набирались опыта. То есть, если вспомнить все советы опытных людей, с чего надо начинать в игровой индустрии, то мы все делали как раз наоборот. :)[1]

НИМ: **"В тылу врага" – ваш первый проект, как вам удалось сразу же добиться столь высокого качества?**

ДМ: Наверно, свою роль сыграли объективный взгляд и критическое отношение к себе. Мы всегда старались ориентироваться на лучшие образцы и делать все еще лучше, чем было в них. Конечно, для этого нужно очень хорошо знать игровую индустрию и все игры (желательно за последние лет десять). Причем знать их не только по скриншотам или статьям в журнале, а основательно поиграть в них, что называется, попробовать на зуб, и составить о них собственное мнение. Только тогда у тебя будет соответствующий кругозор, и ты сможешь интуитивно чувствовать, что правильно в твоей игре, а что нет.

НИМ: **В Commandos была миссия, создатели которой наверняка читали**

1. Четыре смайлика по тексту оставлены специально. "Моветон, моветон" - бурчали наиболее творческие личности в нашей редакции. А куда деваться, если без них текст становится другим.







книгу "10 баллов с острова Наварон", в Medal of Honor мы штурмовали Омаха совсем как в "Спасти рядового Райана", Call of Duty перенес на экраны мониторов "Враг у Ворот". Есть ли в вашей игре какие-либо эпизоды, напоминающие известные фильмы или книги?

Дмитрий Морозов: Ну, это вам, наверное, лучше судить. Надо просто поиграть в нашу игру. :)

***НИМ:* Шутите? Да мы ее уже успели пройти. Вы сразу запланировали четыре кампании или добавили парочку во время разработки?**

ДМ: Нет, первоначально в игре было запланировано две кампании. За русских и за немцев. Потом, когда появился западный издатель, добавили еще две за союзников. Ведь в мире ни для кого не секрет, что войну выиграли американцы. :)

***НИМ:* В британской кампании есть очень красивая морская миссия. Между тем, Северодонецк расположен достаточно далеко от моря. Как вам удалось создать такую красивую и реалистичную картину? Выезжали куда-нибудь на натуру, или только по фотографиям и кинофильмам?**

ДМ: Как ни странно, именно по фотографиям и по воспоминаниям. Как нам удалось? Да, наверно, просто вдохновение накатило. :) Вдохновение вообще великая сила.



***НИМ:* Созданный вами движок производит впечатление. Не думали использовать его еще раз? Скажем, сделать игру про футуристических боевых роботов?**

Дмитрий Морозов: Очень хотим. И получилось бы – пальчики оближешь. Только есть несколько объективных причин, которые этому помешают. Такой проект лучше делать по какой-нибудь раскрученной лицензии. Например, по "Мехвариор", но лицензия на него у Майкрософта. Выводы можете делать сами.

***НИМ:* Ага, понятно, так и напишем на обложке: "Следующую игру серии Battle Tech создают..." Вы уже решили, что будете делать, когда разбогатеете и станете одними из самых уважаемых разработчиков в Восточной Европе... В общем, какие у вас планы на ближайшее будущее?**

ДМ: Вот по поводу разбогатееете – не надо. Где это вы видели богатых разработчиков? Вот издатели богатые есть, а особо богатых разработчиков, кроме Молинье (но это легенда и просто красивая сказка про Золушку), что-то не припомню. А в ближайших планах - в сентябре мультиплеерный патч. В нем будет доступна вся боевая техника (в том числе и КВ-2), игра через интернет и по сети, карты для игры до 16 человек и много всяких интересных фишек.

***НИМ:* А мы видели Молинье, это не выдумка! Он действительно существует!**

Интервью подготовили:
Владимир ВЕСЕЛОВ
Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

Н



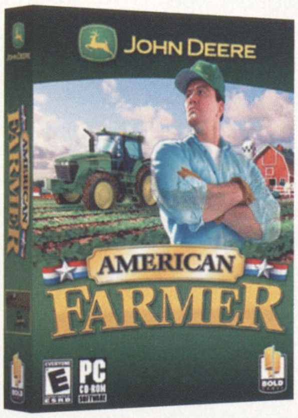
Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

Американские ножки

★ Жанр Симулятор фермера ★ Издатель Bold Games ★ Разработчик Gabriel Interactive, Inc.
★ Рекомендуется Pentium III 1 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb) ★ Сайт www.boldgames.com

Никто, наверное, уже не помнит, что Великая Американская Мечта начиналась с банального копания в земле. В общем, народ поднялся на крестьянах, как бы это ни было неприятно слышать американцам - обитателям мегаполисов. Небольшой коллектив разработчиков из Gabriel Interactive решил напомнить всем о том, кто есть кто, и выпустил в свет симулятор фермера.

Вышло из этой затеи следующее. Вы - John Deree, простой американский единоличник, который на пару с женой решил выжать соки из принадлежащей ему земли. Наличных денег - каких-то триста тысяч, на которые нужно приобрести технику и оборудование. Да, у семьи есть небольшой домик и старый потрепанный пикап. Первым делом приобретаются трактор, комбайн и пара-тройка единиц навесного оборудования, после чего начинается распашка с посевной.

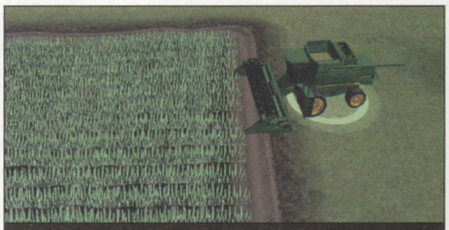


Пока пшеница вызревает, можно оценить состояние сельхозрынка и прикинуть грядущий урожай. Тем временем жена бесцельно бродит по двору, периодически отвлекаясь на ремонт дома и выгуливание собаки. Когда же наступает страда, она прыгает в комбайн и начинает уборку.

Время от времени вы получаете сообщение, что крокодил сожрал кого-то их ваших родственников и осиротевший партнер погибшего решил пожить на вашей ферме. Разумеется, он будет вам помогать, но не рассчитывайте на то, что у него есть опыт. Впрочем, по мере того, как он трудится на благо родной семьи, опыт его растет, и он уже не делает таких ляпов, как засев поля соей вместо пшеницы.

У каждого члена семьи, проживающей на ферме, есть такой параметр, как удовлетворение. Если он доволен, то все идет нормально, но нельзя же пахать без отдыха, правда? Поэтому, когда бар удовлетворения сползает до определенной отметки, родственник без всякого зазрения совести перебирается в город и открывает там либо бутик, либо магазин для серферов. Первой, конечно, уходит жена. Просто уходит, без всякого там скандала или повестки в суд. Хорошо, что есть возможность нанять рабочую силу. Те пашут за зарплату, не отвлекаясь на такие вещи, как довольство судьбой, главное, чтобы вовремя платили. А платить придется в принудительном порядке, разве что вы вдруг захотите уволить работника. Кстати, уровень опыта ваших подручных растет со временем, и по мере роста увеличивается их зарплата, причем вас никто не спросит, хотите ли вы платить такую сумму. В итоге вы совершенно спокойно можете залезть в минуса, благо позволяется взять кредит в банке. Максимальная сумма кредита - половина стоимости вашего имущества. Кредит бессрочный, то есть вы можете, платя проценты, держать сумму до морковкиного заговенья.

Собрав и продав урожай, можно прикупить еще земли, и все повторяется по второму кругу. Время от времени вы получаете новости о том, что принято решение кормить заключенных в тюрьмах соей вместо пшеницы, что приводит к росту цен на сою, или что-нибудь еще в таком духе. Но такие сообщения практически не влияют на игру. Вообще, создается впечатление, что все события в игре происходят сами по себе, безотносительно самой игры, настолько это все не вписывается в геймплей.



Сейчас начнется борьба за урожай

Ну и напоследок, если вам не хватает денег, полученных от урожая, вы можете поставить парники или пчелиные ульи и торговать продукцией в собственной придорожной лавке. Для поддержки штанов доходов хватает. Все вышеуказанное влияет на престиж фермы, так что, если вы вдруг хотите повышенного внимания, то придется озаботиться поддержанием своего статуса.

В завершение можно сказать, что графика - примитивнейшая. Да, она трехмерная, но камеру крутить нельзя, игроку предоставлена только возможность масштабирования, и при максимальном увеличении видна убогость трехмерных объектов. То же можно сказать и о звуке. Играет забойное кантри, которое надоедает примерно на второй минуте, а звуковые эффекты минимальны.

Помню, в бытностью мою студентом, я писал на бейсике игру "Королевство" для мощнейших компьютеров "Агат". Графики там не было вообще, а все события, включая голод и восстания крестьян, генерились случайным образом. Создается впечатление, что, если прикрутить к давешним плодам моего труда графический движок "фермера", то получившийся результат будет на равных конкурировать с этой игрой.

Н

РЕЙТИНГ

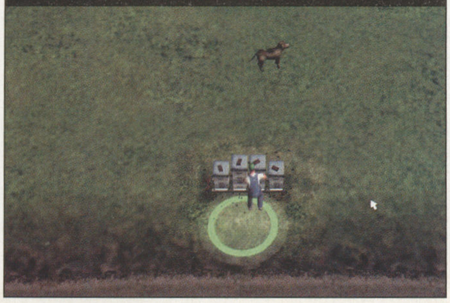
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★☆☆☆☆☆☆
ГРАФИКА	★★★★☆☆☆☆☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★☆☆☆☆☆☆☆
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★☆☆☆☆☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★☆☆☆☆☆☆

4.0

Маленький домик и куча железок — все, что положено фермеру



Помимо прочего, я еще и пасечник



DANGEROUS WATERS

Владимир ВЕСЕЛОВ

Боевая тревога!
По местам стоять, корабль к бою и походу приготовить!
"Сборник командных слов"
(приложение к "Корабельному уставу ВМФ")



Баночное учение

★ Жанр Военно-морской симулятор ★ Издатель Не объявлен ★ Разработчик Sonalysts Combat Simulations ★ Дата выхода 2004 ★ Сайт www.scs-dangerouswaters.com

В советском подводном флоте дабы избежать простоя материальной части, существовала практика вторых экипажей. Пока один экипаж плавает, другой отдыхает после дальнего похода, проходит практику в учебном центре или занимается хозяйственными работами на базе. Проболтавшись четыре-пять месяцев без железа, личный состав, естественно, кое-что подзабывал, поэтому перед приемом корабля устраивались так называемые "баночные учения". В коридоре казармы расставлялись табуретки (по-флотски - "банки"), экипаж рассаживался на них, имитируя схему отсеков и боевых постов, из "центрального поста" давались вводные, а из "отсеков" следовали доклады по их отработке.

Познакомившись с материалами по Dangerous Water, я пришел к выводу, что игра больше всего будет напоминать вот такое "баночное учение".

Родословная

Компания Sonalysts хорошо известна в узких кругах любителей военно-морских симуляторов. В содружестве с Electronic Arts она выпустила такие игры, как Jane's 688(I) и Sub Command. Собственно, этим почти исчерпывается список приличных игр на данную тему, так что Sonalysts можно считать монополистом. Что не удивительно: дело в том, что основным направлением деятельности компании является создание тренажеров для ВМФ США.

Для ясности сообщу: такие тренажеры имеют мало общего с компьютерными играми. В разгороженном на клетушки помещении оборудуются несколько боевых постов (акустика, оператора ГАС, вычислителя и т.д.), на каждом из них имеется вся та аппаратура, которая присутствует на настоящем БП, только сигналы на нее подаются не от антенн, датчиков и механизмов, а от компьютера. Естественно, имеется и рабочее место командира (в виде мягкого кресла), который руководит действиями подчиненных. Наконец, в отдельном помещении оборудован пост руководителя учения. Если учение производится на одном тренажере, руководитель учения и его команда отрабатымают действия противника; если же несколько тренажеров объединяются, получается что-то вроде режима PvP.

Как видите, в этой системе отсутствуют два важнейших для компьютерной игры компонента - искусственный интеллект и графика. Так что не приходится удивляться, что с этим в играх от Sonalysts дело обстояло не блестяще. Однако в DW разработчики обещают исправиться.

Плюс четыре

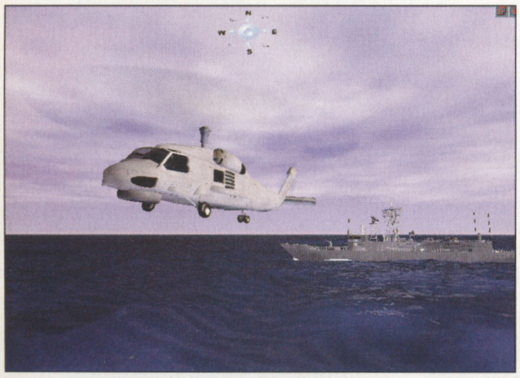
До настоящего момента Sonalysts "окучила" три ПЛ - американские Seawolf и Los Angeles (она же 688(I)) и нашу проекта 971 (в классификации НАТО - Akula, в отечественной - "Барс"). В новой игре к ним обещают добавить российскую дизельную ПЛ 877 проекта (она же - Kilo, она же - "Варшавянка"), американский ракетный фрегат, противолодочный вертолет MH-60 Seahawk и патрульный самолет P-3C Orion ASW.

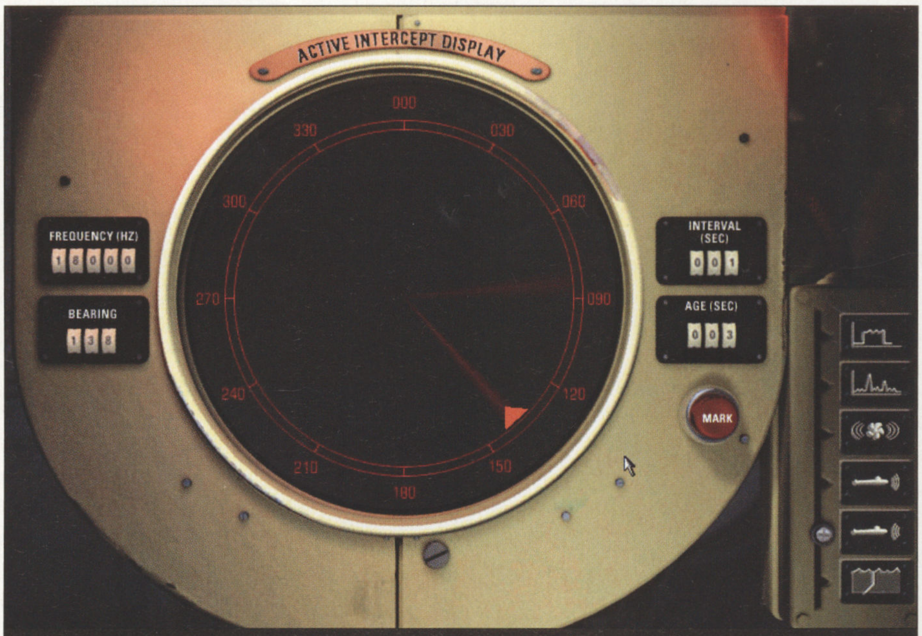
Не могу не признать, что, если у разработчиков все получится, мы действительно будем иметь уникальную игру. До сих пор объединение в одной игре руководимых игроком надводных и подводных кораблей встречалось только в Wolfpack (там можно было командовать эсминцами при игре за союзников).

Это уже хорошо, но разработчики пошли еще дальше - в игре не будет отдельных миссий для ПЛ, надводных кораблей и авиации, любую миссию, как в кампании, так и одиночную, можно будет играть, руководя любым из имеющихся в игре кораблем или аппаратом. Оформлено это будет так: на брифинге вам сообщают предположительный состав сил противника и ставят задачи. Потом вы выбираете, чем будете командовать и отправляетесь в бой. Если выберете ПЛ, фрегат или вертолет - получите привычную миссию на обнаружение и уничтоже-

Противолодочные вертолеты в игре можно будет сажать на палубу других кораблей. Свежо







Видите надпись над экраном? Открою вам страшную тайну - в реальности экраны и датчики никак не подписываются, потому как, кому положено, тот и так знает, что это такое

ние (естественно, в каждом из этих трех вариантов будут свои нюансы), если же выберете самолет, вам предстоит поиск и оповещение.

Плюс шестнадцать

На современном корабле имеется несколько десятков боевых постов. Естественно, моделировать их все не имеет смысла (кому интересно играть за трюмного седьмого отсека, в заведовании которого находятся два гальюна, душ, цистерна грязной воды и ДУК). Так что вполне оправдан подход, при котором моделируются только четыре-пять самых важных и интересных постов. В DW для ПЛ мы будем иметь точно те же БП, что и в Sub Command. С чувством глубокого удовлетворения констатирую: для отечественных ПЛ все будет опять сделано неправильно.

Дело в том, что у нас структура боевых постов и функции операторов на них сильно отличаются от американских (чем именно - я вам не скажу, раз американцы этого не знают, стало быть, это до сих пор военная тайна, так что не стоит играть на руку врагу). Разработчики же для наших "БарсОв" один в один скопировали свою систему. Впрочем, я не уверен, что и для американских ПЛ все сделано правильно (об этом ниже).

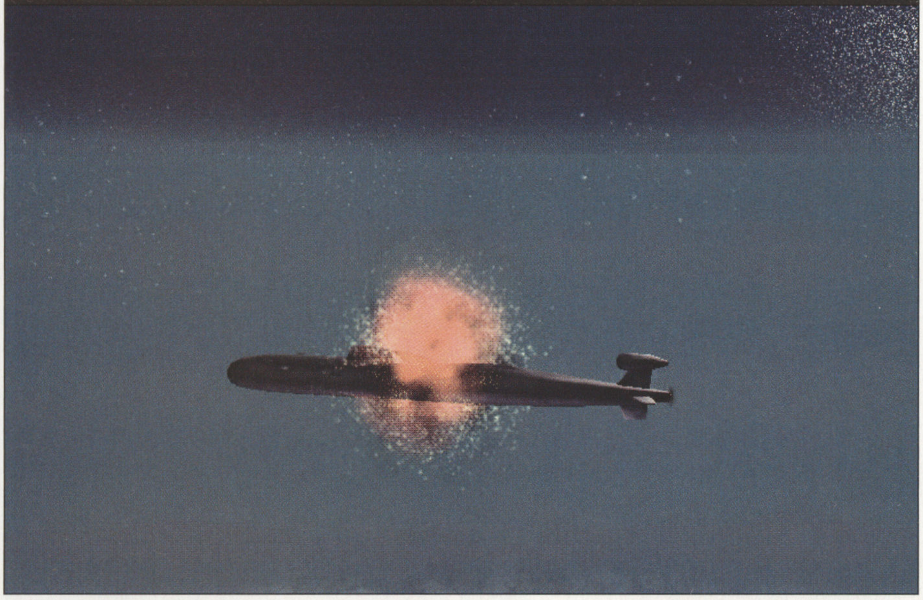
Плюс много

Кампания в игре обещается динамическая, но со странностями. Первая странность - состав сторон: к привычным США и России добавляется Китай. Конфликт между Китаем и США или Китаем и Россией вполне возможен, но каким оружием будет воевать великий южный сосед? Вообще-то мы продали китайцам несколько "Варшавянок", но неужели, имея неплохие атомные ПЛ собственной постройки, последователи Великого Кормчего будут использовать в войне только импортные дизелюхи?

Вторая странность: игроку позволяется влиять на ход событий в глобальном масштабе. Разработчики описывают это так: в начале конфликта воюют две стороны, если же вы случайно утопите какой-либо корабль третьей, она вмешается в бучу на стороне вашего противника. На мой взгляд, это не серьезно: во Второй мировой и американцы, и японцы ошибочно топили наши сухогрузы на Тихом океане, но даже обмена резкими нотами из-за этого не последовало. А уж сколько раз во время “холодной войны” наши ПЛ поднимали на рога американские корабли (и наоборот), но в горячую фазу война так и не перешла. Если правительство какой-то страны хочет ввязаться в войну, предлог оно всегда найдет, а если не хочет - никакие случайности сделать это его не заставят.

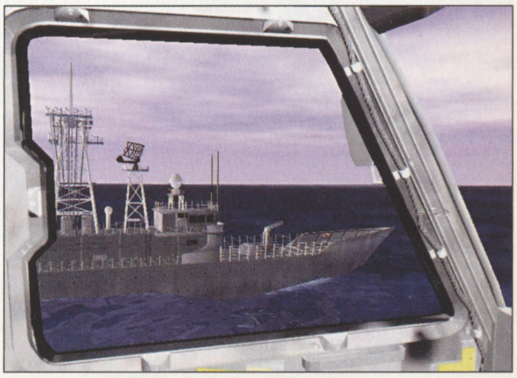
Наконец третья странность: переход повреждений корабля из миссии в миссию. Задумка тут такая: если в конце миссии на вашем корабле будет повреждена, скажем, акустическая станция, в следующей миссии вам придется сначала починить ее, а уж потом использовать. Сразу встает вопрос, а если повреждения таковы, что исправить их можно только в заводских условиях, значит, вы так и будете до конца кампании оставаться "глухим"? Или вообще все повреждения в игре можно будет ремонтировать прямо в море? Хоть так, хоть эдак, реализмом тут не пахнет. Да и вообще, вариант, когда неисправный корабль вступает в бой, возможен только в том случае, если этот бой начинается сразу после окончания предыдущего. Получается, что всю кампанию вам придется пройти в режиме одного-единственного плавания без захода в базу и пополнения запасов? Так это будет не кампания, а одна очень большая миссия.

Дань казуалам. Хардкорному игроку вовсе не нужно видеть подводные взрывы (которые в реальности, если кто и видел, то рассказать об этом не может)



Плюс друзья

Я думаю, разработчики и сами осознают несуразности, о которых я тут написал, но их это не смущает, потому





Интересно, зачем он выпустил шасси посреди открытого моря?

как главным режимом игры они считают мультиплеер. Ну что ж, он действительно обещает быть интересным. Уже то, что в мультиплеере для руководства будут доступны ПЛ, надводные корабли и летательные аппараты радует (связь в мультиплеере второго Silent Hunter и Destroyer Command была оформлена не очень удачно, ну а руководимые игроком самолеты в морском симуляторе нам обещают в "Морском охотнике", да и то - в отдаленном будущем). Еще больше радуют режимы кооперативной игры. В простейшем из них одна команда единомышленников заполняет боевые посты одного корабля, а вторая - другого. Такое уже встречалось, так что говорить тут не о чем, зато следующий режим, когда каждая из сторон имеет по несколько кораблей и самолетов (причем на каждом из них могут быть заполнены живыми игроками все посты), можно считать почти революцией. Впрочем, сразу же возникает вопрос, а удастся ли собрать две команды из десяти-пятнадцати человек?

Минус реализм

Зарубежные (и не только) обозреватели уже окрестили DW самым реалистичным симулятором современных ВМС. Ну что ж, может, он и самый реалистичный (по сравнению с другими), но насколько он вообще реалистичен? Разработчики особо подчеркивают, что в их команде имеются отставные офицеры ВМФ, дескать, уж они-то знают, как и что. Знают-то знают, но смогут ли свои знания применить? У американцев секретов не меньше, чем у нас, и хранят они их не менее (если не более) строго. Так что сотрудничество с отставниками может сыграть скорее отрицательную роль (они будут внимательно следить, чтобы ни один из секретов не был случайно разглашен).



Теперь возьмем такой аспект, как связь. По заявлениям разработчиков в режиме групповой игры с несколькими кораблями каждая из команд будет иметь возможность переговариваться между собой, причем противник эти переговоры слышать не будет. Это значит, что в игре начисто отсутствует такая штука, как РЭП (радиоэлектронное противодействие). А ведь глушение вражеских передач существовало еще в Русско-японскую войну. С тех пор ученые столько всего наворотили, что в реальной войне противники, скорее всего, вообще откажутся от переговоров по радио. Если неприятель не глушит твои переговоры, это наверняка означает, что он их читает, а то и вовсе сам с тобой говорит.

Или возьмем ГАС (гидроакустические станции). Они имеют два режима работы: активный (станция передает сигнал и ловит отражение) и пассивный (станция ловит сигналы неприятельских ГАС). Вражеские сигналы станция ловит на примерно вдвое большем расстоянии, чем собственные (простая физика), так что тот, кто использует ГАС в активном режиме, вроде как оказывается в проигрышной ситуации. Так да не так. Разработаны всякие хитрые методы использования ГАС совместно с другими устройствами (а какими - опять не скажу), позволяющие не только безнаказанно пеленговать противника, но и вводить его в заблуждение относительно своего местонахождения. Как вы понимаете, каждая страна хранит эти методы в страшном секрете, так что в игре их быть никак не может.

Это объективные критерии низкого реализма будущей игры, но есть и субъективные. Возьмем опять же акустику. Важнейшим компонентом любой самой современной акустической системы являются уши акустика. Поэтому на эту должность подбирают людей с особо тонким, желательно, музыкальным слухом. А как с этим делом обстоит у вас и ваших друзей, с которыми вы собираетесь играть в DW? Ладно, пусть вам удастся завербовать в свою команду человека с абсолютным слухом, но ведь реальные акустики проходят специальный курс обучения, а потом на протяжении всей службы ежедневно тренируются. Без этого самый музыкальный акустик будет просто не в состоянии разобраться, что же такое он слышит.

Впрочем, это мелочи. Но возьмем главную фигуру - командира ПЛ. Знаете, какое основное качество командира в боевой обстановке? Способность принимать правильные решения при недостатке информации (интуиция, проще говоря). На корабле существует три независимых боевых поста, отслеживающих обстановку вокруг ПЛ. Чаще всего информация от этих постов здорово различается, командиру приходится решать, довериться ли данным одного поста или вывести среднее из данных всех трех. Кроме интуиции, тут еще нужно детальнейшее знание характеристик и состояния аппаратуры, навыков подчиненных, состояния моря и многое другое. Смоделировать все это в игре можно, но кто тогда в нее сможет играть? Вот и получается, реализм в игре неизбежно будет на уровне упоминавшихся "баночных учений".

Плюс на минус

Я тут много ворчал, бурчал и придирался, но это вовсе не означает, что я считаю будущую игру плохой. Нет, она хороша, но хороша по-своему. DW может дать некоторое представление о современном военно-морском противостоянии, но представление весьма приблизительное. Примерно такое, какое дает менеджер крупного буржуя о состоянии современного бизнеса. Поиграть можно с удовольствием, но не стоит считать себя умнее Билла Гейтса, если вам удалось сколотить внушительный виртуальный капитал.

Н



RIG'N'ROLL

Californication

Леонтий ТЮТЕЛЕВ

★ Жанр Автосимулятор + менеджмент ★ Издатель 1С ★ Разработчик SoftLab-NSK ★ Дата выхода I квартал 2005 ★ Сайт int.games.1c.ru/rig_n_roll

Вы помните, когда появились самые первые "Дальнобойщики: Путь к победе"? Думаю, ответить на этот вопрос будет непросто. Не ломайте голову, это был так давно, что даже становится страшно. Страшно от того, как летит время. 25 марта 1998 года это произошло. Больше шести лет назад!

Много воды утекло с того времени, многое изменилось. Подобные определения легко применимы и к судьбе всей серии "Дальнобойщиков". Игра стала популярной во всем мире, и теперь это хорошо покупаемый бренд. К выходу готовится третья серия. Почитав пресс-релиз и прикинув в уме количество новых возможностей, вспоминаешь первую часть с улыбкой. Какой линейной и отчасти наивной она сегодня выглядит. Как далеко шагнул вперед прогресс...

Америка!

В памяти всплывает сцена из первых "Дальнобойщиков": ночная трасс, идет дождь, свет фар, петляющая в темноте дорога, березки и ели по обочинам, средняя полоса России! Вы помните атмосферу, которая была характерна для первой части (и в меньшей степени – второй)? Отлично, а вот в третьей обнаружатся совершенно иные расклады. Березки и холмы оставлены в прошлом, нас ждет солнечная Калифорния! Хорошо это или плохо? Несомненных плюсов можно обнаружить массу. Например, Калифорния – это красивый, преуспевающий штат, где вечно светит солнце, имеется в наличии разветвленная сеть отличных дорог любого размера, Голливуд, а также много популярных и не раз воспроизведенных в играх городов и мегаполисов. Не надо выдумывать никаких несуществующих местностей. Достаточно правдоподобно переложить в компьютерную реальность карту дорог, расставить самые известные достопримечательности, и отличная арена действия готова. Ну, а для того, чтобы не страдали лучшие патриотические чувства отечественного пользователя, игровую концепцию продаваемого, допустим, в России варианта игры, можно снабдить соответствующей предысторией и сюжетом. И выставить весь процесс, к примеру, как покорение русским Америки. Соответственно, при продаже игрушки в США такой мотив лучше убрать, и позиционировать игру, просто как посвященную дальнобойному транспорту страны. Поверить сложно, но все в таком случае будут довольны. И игроки всех стран мира, и, естественно, разработчики. Ну, а березки и дождь за окном? Как мы без них? Ну, согласитесь, что когда-нибудь от всего этого русский дальнобойщик отдыхать должен, верно? А разве Калифорния плохой для этого вариант?

Особенности?

Концепция игры по большому счету остается без изменений, так как от места действия практически не зависит (впрочем, меня очень сильно волнует вопрос взяточничества в новом проекте, так как, согласно бытующему мнению, полицейские в штатах взятки не берут категорически; будем ждать патча?). Игрок, совсем бедный, проявляется в одном из городов, покупает самую дешевую колымагу с кузовом и начинает сколачивать с ее помощью состояние, нанимая других водителей, разруливая вопросы и отвозя грузы.

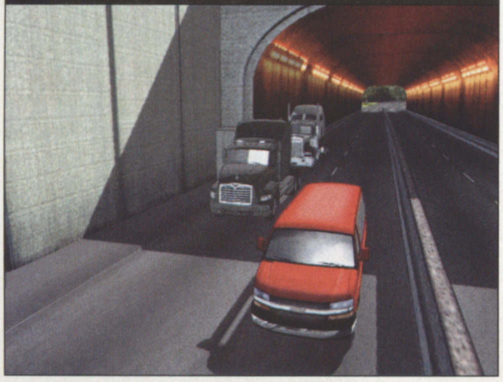


Машины в игре будут реальные, всего планируется создать порядка двухсот транспортных средств, половину которых будут составлять грузовые автомобили. Естественно, такая впечатляющая цифра достигнута не только благодаря исключительно моделям. Разные раскраски и типы комплектации вносят подобающее разнообразие. Разработчики обещают воссоздать наиболее известные маршруты и города плюс огромное количество объездных путей и альтернативных маршрутов.

Физическая модель подверглась в новой игре серьезным улучшениям. В частности, разработан новый алго-



Для кого-то светом в конце этого тоннеля стали фары приближающихся тягачей



Типичная калифорнийская развязка: у отечественного дальнобойщика кружИтся голова...









Типично американские тягачи. Олд скул!

ритм повреждений, внесены коррективы в поведение машин на трассе. Иными словами, несмотря на популяризацию игры, она остается истинным симулятором. Впрочем, учитывая опыт SoftLab-NSK в создании разного рода тренажеров и имитаторов, рискну предположить, что даже если они попытаются сделать автомобильную аркаду, то получится хардкорный сим.

В новой игре будет отчетливая сюжетная линия. По мере продвижения по игре, вы общаетесь с разнообразными персонажами, хорошими, и не очень. Ну и, конечно же, все те возможности и ситуации, которые возникали на дорогах в предыдущей части, пополнятся и станут еще красочнее. Геймплей будет щедро сдобрен анимационными вставками на движке. Кстати, раз уж речь зашла о движке, то надо будет упомянуть, что графика также будет улучшена, что, кстати, хорошо видно на скриншотах. А вот системные требования произведения пока не сообщаются.

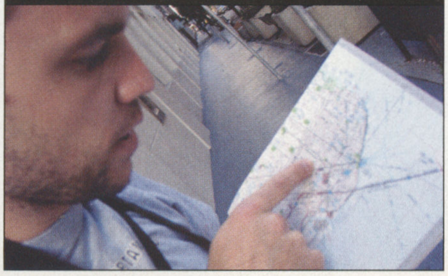
В любом случае судьбу третьей части можно с большой долей уверенности спрогнозировать. Это будет хит, и каждый, кто играл в предыдущие серии, обязательно должен будет с ним ознакомиться. Однако раньше начала 2005 года игра в магазинах не появится.

7 лет дороги

Лучший отечественный автосимулятор и один из лучших автосимуляторов в мире скоро обзаведется продолжением? Спрашиваем разработчиков! Спрашиваем!

Самый важный город для дальнобойщиков это - Новосибирск, потому что именно там базируется компания SoftLab-NSK, которая делает отличные игры про водителей грузовиков. И когда мы решили разузнать поподробней, что и как будет в этих третьих "Дальнобойщиках", то связались, разумеется, с самими разработчиками. На наши вопросы отвечал самый главный в SoftLab-NSK - Игорь Белаго. Впрочем, он скромничает и говорит, что обсуждал все ответы с командой. Отдельная благодарность - Василию Бартошу.

Александр Помазанов (SoftLab-NSK) над картой Лос-Анджелеса



Навигатор Игрового Мира: За прошедшее время "Дальнобойщики" стали популярной во всем мире серией, и продолжения ждут с нетерпением многие. Мы знаем немало случаев "опопсения" и стагнации игровых линеек, произведения которых единожды добивались статуса мегапопулярных игр. Не подкосит ли такой "вирус" третью часть? Интересует в первую очередь аспект симуляции. Будут ли поблажки игроку в виде явных упрощений в модели поведения машины (и, как следствие, в управлении) или алгоритме повреждений?

SoftLab-NSK: Физическая модель поведения нами практически создана заново и изменения в ней произошли

Игорь Белаго (SoftLab-NSK) в кабине Peterbuilt 387





Николай Барышников (1С) во время поездки в Калифорнию

не в сторону упрощения. В частности поведение машины теперь будет зависеть от состояния 12 основных подсистем (таких, как двигатель, трансмиссия, рулевое управление, система охлаждения, электрооборудование и т.д.), каждая из которых состоит в свою очередь 5-6 узлов и агрегатов. Любой из узлов может оказаться неисправным в результате аварии или вследствие естественного износа. Модель поведения будет адекватно реагировать на такие поломки. Кроме того, поведение исправной машины будет определяться индивидуальными значениями более чем 30 динамических параметров, в числе которых передаточные числа трансмиссии, распределение крутящего момента в зависимости от числа оборотов, вес, габариты и многое другое. Таким образом, наша новая динамическая подсистема будет оперировать с более чем 100 параметрами машины и с десятком параметров дорожного покрытия, что на наш взгляд обеспечит узнаваемость и индивидуальность управления каждой из машин в различных дорожных ситуациях.

***НИМ:* С каждой новой часть "Дальнобойщики" расширяют свой автопарк. Мы слышали, что при работе над первыми частями вы активно консультировались с автопроизводителями, согласовывали характеристики помещенных в игру автомобилей. Как обстоят дела с этим вопросом в третьей части?**

SLN: Да, то же самое происходит и сейчас.

***НИМ:* Насколько детально вы планируете воссоздать в новой игре американские города? Там будут самые крупные улицы? Или у нас есть шанс увидеть достаточно подробные карты?**

SLN: Мы стремились поддерживать уровень детальности таким, чтобы каждый город узнавался. Например, общая длина дорог Сан-Франциско составит примерно 20 км. Но следует помнить, что игра все же посвящена дальнобойным перевозкам, а не имитации городского такси. Поэтому города моделируются в основном вдоль проходящих через них хайвеев. Наша цель будет достигнута, если после прохождения игры игроки смогут ориентироваться на реальных хайвеях Калифорнии и узнавать реальные города.

***НИМ:* Сколько километров дорог нас ожидает в новой игре?**

SLN: В игре планируется показать около 10000 км калифорнийский дорог, сжатых примерно до 500-600 км дорог игрового мира (это в пять раз больше, чем в нашей предыдущей игре).

***НИМ:* По вашему мнению, сколько часов геймплея потребуется среднестатистическому игроку на прохождение большей части игры?**

SLN: Несколько недель чистого времени.

***НИМ:* "Дальнобойщики-2" радовали игрока любопытными ситуациями, вроде "нестандартного" общения с правоохранительными органами или бандитами, возникающими нештатными ситуациями на дороге. Что интересного ожидает нас в третьей части? Понятно, что разогревать дизельное топливо в баке посредством костра в Калифорнии мы не будем, и все же... Что-нибудь в этом роде?**

SLN: Обязательно!

***НИМ:* Очевидно, что "Дальнобойщики" идут по пути глобального совмещения жанров (в данном случае можно говорить об автосимуляторе и менеджменте). Однако история знает немало примеров того, что не всегда такие эксперименты оканчивались удачей, и часто второстепенный жанр (в данном случае, хочется верить, что это менеджмент) оказывался, по большому счету, не у дел – был недостаточно проработанным и интересным. То есть, грубо говоря, служил своеобразной маркетинговой приманкой. Дескать, у нас есть "вот это", оно**

Александр Помазанов и Евгений Глазырин (SoftLab-NSK) в сервис центре Peterbuilt



Так будет выглядеть Сан-Диего







будет очень интересно совмещено с обычным симулятором, вам понравится. На деле же выходило несколько иначе… Получилось немного запутано. Постараюсь сформулировать основной вопрос. Сильно ли менеджмент будет вторгаться в игровой процесс третьей части? По большому счету, зачем крутить баранку, если деньги могут заработать нанятые водители? А ведь кручение баранки – это априори цель такой игры.

SLN: Еще перед тем, как появились первые "Дальнобойщики", мы решили, что нам будет неинтересно создать еще одну тупую гонку. Поэтому во всех наших играх игрок должно не только крутить баранку, но и думать. Иначе просто не удастся выжить ни в мире "дальнобойщиков", ни в реальном мире. Мы постарались сохранить в третьей части за игроком как можно большую свободу выбора. Любителям гонок можно будет заботиться о финансах ровно настолько, насколько это требуется для участия в серьезных соревнованиях; желающим превратить свою компанию в мощную транспортную корпорацию можно будет всерьез переключиться на менеджмент, но самому ездить придется, чтобы не потерять авторитет среди своих же наемных водителей.

НИМ: **Вопрос несколько шутливого толка. Калифорнийские полицейские берут взятки?**

SLN: Вряд ли нас можно считать экспертами в этом вопросе, но я бы на вашем месте не рискнул. Американский полицейский работает в надежде на очень неплохую пенсию после отставки и подставляться даже ради заметной суммы, скорее всего, не станет. А вот вам дачу взятки инкриминируют запросто, а за это и посадить могут.

НИМ: **Что с поддержкой многопользовательской игры? Очевидно, что исходные данные игры в принципе позволяют организовать виртуальное сообщество дальнобойщиков.**

SLN: Многопользовательская игра будет обязательно, но раскрывать подробности нам пока не хотелось бы.

НИМ: **Симуляторы и тренажеры – ваша профессия. Остается ли время для компьютерных игр? Играете в симуляторы или есть какие-то другие предпочтения?**

SLN: В начале проекта играем довольно много и круг предпочтений довольно широк. Ближе к релизу времени на игры практически не остается.

НИМ: **Оцениваете ли вы игры конкурентов по теме гонок на грузовых автомобилях? Естественно, ни одна из них по части проработки и степени реалистичности не может сравниться с "Дальнобойщиками". И все же?**

SLN: Спасибо! Каждая из таких игр добавляет в жанр что-то свое. Например "Big Mutha Trucker" – это весело и атмосферно, серия "18 wheels" – просто интересно и близко к реальной жизни дальнобойщика, а 18-wheeler American Pro Trucker – это драйв!

НИМ: **Вы занимаетесь "Дальнобойщиками" уже почти семь лет! Не надоело? Нет ли желания попробовать себя в другом автомобильном жанре? Например, сделать симулятор российского "кольца" или Формулы "Русь".**

SLN: Да вы что?! Мы, можно сказать, только начинаем понимать, что это за каста такая "дальнобойщики"! А кольцевые гонки – это круто! Кстати, а вы видели, как вальсирует ЗИЛ в руках наших гонщиков на пятачке асфальта радиусом 50 метров?

НИМ: **Спасибо за ответы, ждем релиза с нетерпением. Кстати, когда его можно ждать?**

SLN: Спасибо и вам за интересные вопросы! Выход игры запланирован на 2005 год.





FLATOUT

Разрушительный деСтракшн!

Леонтий ТЮТЕЛЕВ

★ Жанр Автосимулятор + Action ★ Издатель Empire Interactive ★ Разработчик Bugbear ★ Дата выхода III квартал 2004 ★ Сайт www.flatoutgame.com

Компания Bugbear не новичок в жанре автосимуляторов. Можно даже сказать, на сегодняшний день это один из так называемых "надежных" разработчиков, которые создают качественные произведения. Такой статус вовсе не удивителен, ведь "карьера" коллектива началась с интересной и противоречивой игры Rally Trophy, которая была широко разрекламирована задолго до выхода, но, оказавшись в статусе релиза, произвела двойственное впечатление. Впрочем, в любом случае это был сильный проект как таковой. Еще более впечатляющим показался потенциал компании-разработчика.

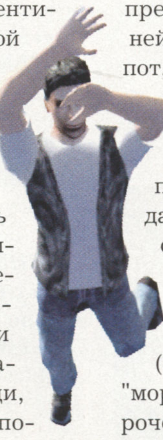
Сегодня речь пойдет о новом, ожидаемом и очень любопытном произведении от Bugbear под названием Flatout. Повод для этого нашелся весьма серьезный: благодаря дружеским отношениям с EI в наши руки попала "засекреченная" демо-версия (Hey, Doug! Thanks for the demo! - прим. BIB)...



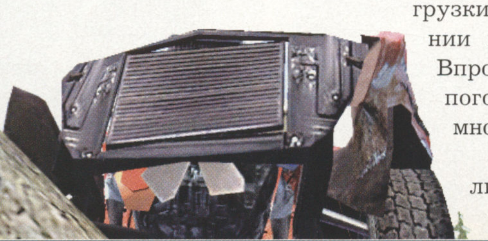
Затяжные прыжки - одни из козырей машин местного автопарка

Немного теории

Итак, Flatout представляется любопытным гибридом сразу нескольких видов гоночных игр. Во главу угла товарищи из Bugbear ставят... Как вы думаете, что? Физическую модель! Да-да, это при явном намеке на аркадный игровой процесс. Что ж, исходные данные позволяют экспериментировать с внедрением серьезной физики в аркадный геймплей. Кстати, серьезность физики касается не только перемещения машины по трассе. Это, можно сказать, лишь часть ее обязанностей. Причем, не самая существенная. Разработчики уделили максимум внимания такой вещи, как алгоритм повреждений. Признаться, после ознакомления с демо-версией Flatout, я засомневался, чья модель повреждений лучше - товарищей из Bugbear или Codemasters. Если переключиться на язык статистики, то проработка этого параметра будет выражена цифрой "40". Именно на столько деформируемых (в разной степени) и ломающихся зон разработчиками поделили автомобиль. И, чуть забегая вперед, могу сказать, что, если хотя бы половину этих зон довести до состояния 70-процентного износа, машина будет напоминать обломок металла, который чудом выбрался из-под пресса - проработка досконально нейшая. Когда отваливается капот, виден даже работающий вентилятор радиатора системы охлаждения. Машина стоит и дымится, а он медленно и печально продолжает охлаждать двигатель. Одно показалось странным - по ощущениям, машины в игре излишне чувствительные и хрупкие. Стоит один раз приземлиться немного неровно (скажем, на переднюю часть), как "морда" машины оказывается раскуроченной. Опять же, одна неверная парковка - и багажник "в клочья". Зато зрелищно.









Весьма интересным выглядит режим Stunts. Огромная арена с разнообразнейшими приспособлениями внушает священный ужас, однако не дает воспользоваться собой в должной мере ввиду ограниченности демо-версии

Продолжая разговор о физике, нельзя не упомянуть о том, что разные типы покрытия очень подробно отражаются на характере поведения автомобиля. Равно как и изменение нагрузки на колеса при движении по неровной дороге. Впрочем, о физике мы еще поговорим. Вернемся к многоликости Flatout.

Итак, наряду с отлично проработанной физической моделью проект с готовностью вываливает на голову игроку целую тонну разухабистого и предельно динамичного игрового процесса, достойного лучших аркад современности. Здесь нет вооружения, но это и хорошо, ведь трудно даже представить, что осталось бы от автомобиля при такой модели повреждений, если в него попала ракета...Поэтому - очередная вариация на тему Destruction Derby! В лучших, как говорится, традициях. Безумная скорость, постоянные заносы, взлеты и падения, аварии, серийные перевороты через крышу. Все как полагается.

Всего в новой игре создатели планируют подготовить примерно 16 автомобилей, которые можно будет подвергнуть глубокому (или не очень) тюнингу. Количество трасс также впе-


В любую образовавшуюся щель оппонент сразу же сует свое рыло и начинает им активно поводить из стороны в сторону

чатляет - всего сорок пять треков! Трассы будут снабжены разнообразнейшими препятствиями, которые подлежат разрушению, будет много срезок и потайных троп для самых хитрых.

И немного практики

Демо-версия, как и следовало ожидать, не допустила нас к основным режимам, однако дала возможность опробовать несколько автомобилей и разные виды трасс. В целом, представление о том, что ожидает нас в финальном варианте, можно составить без проблем. Чем мы, собственно, все это время и занимались.

Автопарк Flatout предельно американизирован. Ключевую роль здесь играют мощные заднеприводные "мускулистые" автомобили. Мощность машин колеблется от 300 до 600 лошадиных сил. Привод, естественно, задний. Ну, а для того чтобы не чувствовали себя ущемленными европейские игроки, в демку помещена даже кошмарного вида переднеприводная малолитражка, под капотом которой - двести честных "кобыл". Наш взгляд приковывает монстр с двигателем в 570 лошадиных сил и массой 1300 кг. Для начал решено было прокатиться на классическом асфальтовом треке...

Старт происходит мощной пробуксовкой, и, вовсю виляя кормой, наш дредноут направляется искать приключения. Соперники сразу сбиваются в плотную толпу, но, что приятно, игрока из общей массы не выделяют, ведут честную борьбу. Следуют тычки, удары, циничные попытки развернуть и поставить мордой в обратную сторону. Нам не привыкать, держим позицию, попутно наблюдая, как первая партия в количестве трех человек отправляется на зачистку обочин. Газ в пол, повороты веером, и тут с машиной ровняется мерзопакостный противник, очевидно, с самыми худшими намерениями. Появление его было неожиданным, а удар коварным. Следует наш контакт с деревом и, пробивая головой лобовое стекло, игрок вылетает из машины, пролетает добрых сто метров вперед и бьется головой о стену. Вот так реализм! Неожиданный ход! Который, кстати, нашел еще более неожиданное продолжение. В игре предусмотрена специальная кнопка выпрыгивания из салона (катапультирования?), которая действует на специальных трюковых аренах. Пока не до конца понятно, как именно будет работать эта фича, но на результат посмотреть будет очень интересно. Да и возможность поставить на место таким методом зарвавшегося соперника также вызывает исключительно положительные эмоции.

Сами трассы выглядят мило. Проработка задников отличная, а вокруг полно объектов, которые подлежат разрушению! Это небольшие постройки и конструкции, огромное количество фишек и ведущих себя крайне адекватно покрышек, выполняющих роль буфера безопасности. Из-под постоянно буксующих колес вырывается то грязь, то пыль, то камни, в стороны отлетают кузовные детали бьющихся машин, постоянно кто-то переворачивается, врезается, что-то с грохотом разваливается и осыпается на трассу. Не заскучаешь.

Стиль вождения в игре - раллийный (надо объяснять почему?). Все повороты проходятся в эффектном скольжении, контактная борьба также проходит в заносе. Надо сказать, что в скольжении машиной управлять очень приятно и просто. От вождения получаешь истинное удовольствие.

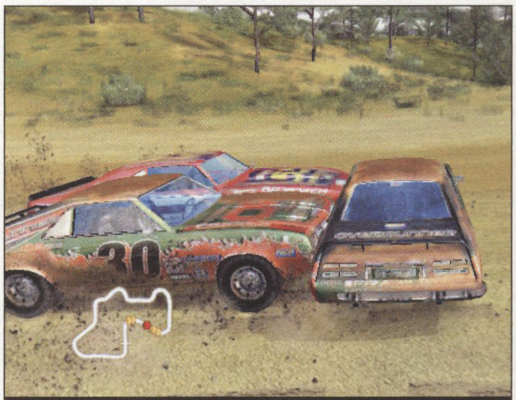
Поведение соперников неплохое, но далеко от идеала. Например, на асфальтовой трассе я легко разделался на той самой маленькой переднеприводной машинке с пятисотсильными монстрами, сделав первого преследователя почти на полкруга. Да и если вы хорошо знаете трассу и вырываетесь вперед, догнать вас очень сложно. Стало быть, в финальной версии этот недочет должен быть устранен.

Впрочем, даже на стадии демоверсии Flatout производит впечатление законченной и очень интересной игры.

Немного домыслов

Увиденное оставило очень приятные впечатления. Даже простая последовательность гонок без дополнительной мотивации заставляет проводить за игрой часы. А что будет, когда появится полноценная карьера, виртуальный автомагазин, очки и прочие составляющие хорошей автомобильной игрушки. Вряд ли ошибусь, если предреку Flatout участь хита. У игры для этого есть все предпосылки. Динамика аркады, проработка симулятора, отличные трассы и различающиеся модели поведения машин. Все это есть уже сейчас. Законченный вид картина под названием Flatout приобретет ближе к окончанию третьего квартала сего года. Ждать осталось совсем недолго. И в данном случае мы уверены в результате.

Н


Товарищи протащили меня в таком положении со средней скоростью 50 километров в час до ближайшего поворота...

... После чего мне оставалось лишь вывернуть руль вправо, нажать на педаль газа и сказать им спасибо, махнув на прощание рукой



Операция "Барбаросса"

★ Жанр **Авиасимулятор** ★ Издатель **1С**
★ Разработчик **X1 Software**
★ Рекомендуется **Pentium 4 2.4 GHz, 1 Gb RAM, 3D-уск. (128 Mb)** ★ Сайт **games.1c.ru**



Перед вами - самое последнее дополнение к незабвенной "Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения", на этот раз разработанное совершенно сторонней фирмой и официально одобренное 1C:Maddox Games. Адд-он представляет собой набор кампаний для пилота Luftwaffe, в начале войны совсем еще новичка, выпускника летной школы, ставшего ко времени падения Берлина матерым асом. Все миссии выполняются на двух самолетах – Bf 109 и FW 190 различных модификаций. В наличии полный набор различных заданий – бомбардировки, перехваты, эскорт и просто схватки за превосходство в небе. По мере прохождения игры появляются более поздние модификации летательных аппаратов. Всего доступно более двухсот миссий в режиме кампании и около шестидесяти отдельных миссий, выполняемых за обе воюющие стороны. Районы боевых действий: Ленинград, Львов и Крым. В качестве бонуса предоставляется целая куча новых схем окраски, а также дополнительные карты для кооперативных миссий и "догфайта".

"Операция "Барбаросса" - обычный набор миссий, добротно сработанный, но не претендующий ни на историческую достоверность (как и заявлено автором), ни на какую-либо оригинальность. Честно говоря, нелепо ожидать оригинальности от адд-она для замечательной игры, в которой уже предусмотрено практически все, что можно вообразить. – Д.П.

РЕЙТИНГ *add-on*



Александр ВАСНЕВ
Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

World Championship Rugby

★ Жанр **Спортивный симулятор** ★ Издатель **Acclaim** ★ Разработчик **Swordfish Studios**
★ Рекомендуется **Pentium 4 1.4 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (128 Mb)**
★ Сайт **www.worldchampionshiprugby.com**


Кто не за Англию, тот лох!



Сегодня к нам в гости пожаловал спортивный симулятор, посвященный основательно подзабытой отечественным массовым зрителем игре – регби - 15. "Забытой", впрочем, не значит "неизвестной", ведь сборная России занимает 23 строчку в мировом рейтинге. Ну, а в лидерах уже который десяток лет ходят сборные Новой Зеландии, Австралии, Франции и Англии. И именно последней команде в основном и посвящена игра. Дело в том, что выделенных издателями денег хватило на покупку лицензии лишь некоторых регбийных команд, одной из которых и стала сборная Англии (триумфатор последнего чемпионата мира) во главе с легендарным бьющим – Джонни Уилкинсоном.

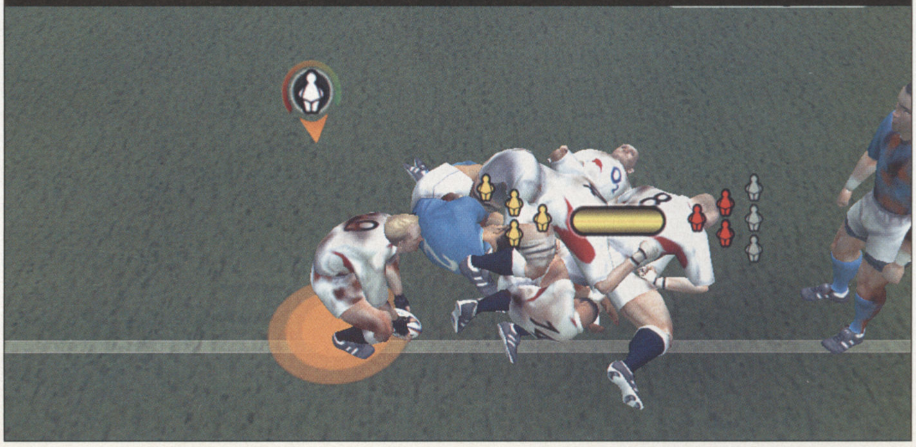
Игровые режимы в WCR тесно связаны с реальностью: чемпионат мира, турнир Шести Наций (Англия, Уэльс, Шотландия, Ирландия, Франция, Италия), турнир Трех Сборных (Южная Африка, Австралия, Новая Зеландия) плюс разные самопальные кубки. Интересна и возможность переиграть ряд исторических встреч (например, повторить рекордную победу сборной Новой Зеландии над сборной Японии со счетом 70:7).

Согласно устоявшейся традиции, WCR оформлена в виде телевизионной трансляции с двумя привычными дятлами-комментаторами и специально заточенной под это дело графикой. Последняя неплоха, только вот с фигурами регбистов вышел забавный прокол: им придали нарочито богатырские размеры и теперь по полю бегают 30 героев комиксов. Как симулятор игра не представляет собой ничего особенного – это средненькая вариация на тему с неким аркадным душком. Возможности для тактического руководства командой в WCR практически отсутствуют.

Несмотря на то, что игру в ее нынешнем виде трудно назвать венцом творения, чувствуется, что у команды разработчиков есть потенциал, и если проект превратится в сериал, то кто знает, может через пару лет очередная серия WCR окажется на троне регбийных симуляторов. – А.В.

РЕЙТИНГ *5.6*

Дети английской глубинки


Смешались в кучу руки, ноги!


AFL Live Premiership Edition

★ Жанр Австралийский спортивный симулятор ★ Издатель Acclaim
★ Разработчик IRgurus
★ Рекомендуется Pentium III 500 MHz, 128 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)
★ Сайт www.irgurus.com



Буратины выбегали на поле

Все-таки, что бы ни утверждали злопыхатели, а компьютерные игры – это воистину кладезь полезной информации. Ведь, если бы не AFL Live Premiership Edition, разве бы узнали мы, что в мире есть такой вид спорта, как австралийский футбол? Данная игра представляет собой гремучую смесь футбола европейского обыкновенного и регби с изрядной долей местной отсебятины и, видимо, вследствие последнего обстоятельства безумно популярна у жителей Зеленого континента.

Но какой же футбол (пусть и австралийский) без чемпионата? А посему каждый год 16 команд оспаривают в жесточайшей борьбе право называться победителем Австралийской футбольной лиги (AFL). Наличие же этой аббревиатуры в названии рассматриваемой игры недвусмысленно намекает нам, что разработчики подготовили для фанатов отлицензированное виртуальное соревнование, где все, начиная с названий команд и стадионов до фамилий игроков и цвета формы, соответствует реальному положению вещей. Но и это еще не конец банкета! В качестве особого бонуса девелоперы предоставили нам возможность попробовать свои силы в игре за команду всех звезд AFL (ура, товарищи! Мы же об этом всю свою жизнь мечтали).

Но если все-таки отринуть на время в сторону столь привлекательный национальный колорит, то выяснится, что перед нами более чем посредственный спортивный симулятор, и, если вы не являетесь фанатом AFL, то вряд ли вас привлечет игра, сделанная на уровне хитов семилетней давности. И правильно, ведь, как говорит древняя пословица, кесарю - кесарево, а австралийцам – австралийское... - ***А.В.***

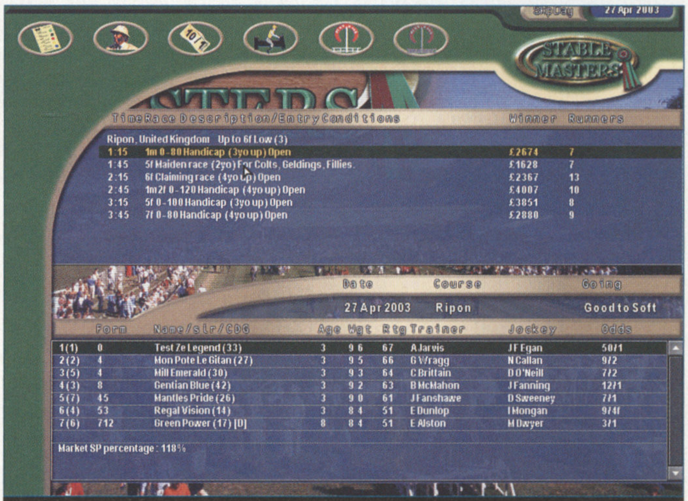
РЕЙТИНГ 4.5

Так, вы, дылды, признавайтесь, кто на поле жвачку выплюнул!



Stable Masters 2

★ Жанр Симулятор коннозаводчика ★ Издатель Phoenix Games Ltd.
★ Разработчик ESP Software
★ Рекомендуется Pentium II 400 MHz, 32 Mb RAM, 3D-уск. (8 Mb)
★ Сайт www.ESPsoftware.co.uk/prod_stable.php



Остроумная подпись к этому скриншоту умерла еще при рождении

Много цифр и мало графики – принцип, когда-то ставший секретом успеха сериала Championship Manager, был в свое время подхвачен компанией ESP Software. Британские разработчики довольно-таки успешно реализовали его в своем проекте, под названием Stable Masters, посвященном суровым будням владельца скаковых лошадей. Игра была выпущена в свет в 2001 году и, хотя большого коммерческого успеха не сыскала, оказалась достаточно интересной для знатоков темы.

Когда же пришло время порадовать игровую общественность сиквелом своего творения, девелоперы, не долго думая, взяли исходный материал, подлатали интерфейс, поправили игровую статистику, да и выпустили получившийся "шедевр" в свободную продажу. А чтобы совесть не мешала сладко спать по ночам, и, понимая, что 90%-ного сходства между первой и второй частями не обнаружит только слепой, на официальной страничке, посвященной игре, девелоперы честно перечислили все немногие внесенные ими изменения. Видимо, британцы искренне верят в то, что раскаяние смягчает вину. Ну, а если вернуться к игре, то Stable Masters 2 можно порекомендовать лишь очень большим поклонникам конного спорта, которые в свое время пропустили первую часть. - ***А.В.***

РЕЙТИНГ 4.7

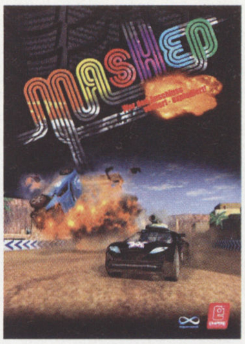
Тех лошадей, которых выдают в начале игры, хочется пристрелить, чтобы избавить от мучений, как их, так и себя



MASHED

НаопMASH!

reckless_d



★ Жанр Аркадные автогонки + Action ★ Издатель Empire Interactive ★ Разработчик Supersonic
★ Рекомендуется Pentium III 1.5 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb) ★ Сайт www.supersonic.ndtilda.co.uk

Любите ли вы micro machines так, как люблю их я? Вопрос, по всей видимости, риторический, ибо редкий уважающий себя геймер не познакомился с неповторимо азартным геймплеем этой легендарной игры (или любого из ее хороших клонов).

Да, вещь была крайне и крайне увлекательная. Три-четыре года назад, в период повального перехода на трехмерную графику, тема микромашинок некоторое время пользовалась просто ажиотажным спросом - клоны лепили все, кому не лень. До сих пор вспоминаются такие названия, как Death Cars или Ignition! Но потом страсти, как водится, улеглись, и жанр медленно, но верно сошел на нет. Можно сказать, за ненадобностью. Однако прогресс шагает, как известно, семимильными шагами, и обуславливает процесс, как мы знаем, человеческое сознание. Благодаря которому безвозвратно почившая, казалось бы, в бозе тематика вновь обрела жизнь. Итак, перед нами плоды креативного мышления товарищей из Supersonic. Мы имеем честь лицезреть, не побоюсь этого затертого до дыр определения, micro machines двадцать первого века!

Мульти

Современное направление игровой индустрии - уклон в многопользовательский рынок и продвижение продуктов, которые либо полностью, либо просто ориентированы на одновременную игру нескольких пользователей. Это прописная истина, и кому, как не игре с гордым клеймом "micro machines двадцать первого века", ей во всем следовать. Да, Mashed - это самый что ни на есть настоящий, ориентированный на мультиплеер проект. Игровой процесс здесь построен таким образом, что наиболее полноценные эмоции и удовольствие от игры получаешь, только сражаясь с живым противником. Второстепенные признаки говорят о том же: несложный функциональный дизайн трасс, небогатый выбор игрового оружия (впрочем, такой подход имеет одно неоспоримое преимущество: каждый тип вооружения очень хорошо проработан), несложная, интуитивно понятная модель поведения автомобиля. Даже уникальное для автогонок построение игрового процесса подтверждает это...

Впрочем, очевидно приставочное прошлое дает о себе знать: игра не поддерживает ни сетевые баталии, ни сражения по интернету. Только если вы устраиваетесь вдвоем (или вчетвером) за одним компьютером. Впрочем, и в таком случае положительные эмоции гарантированы.

Сингл

А что проект способен предложить одному, случайно оказавшемуся за компьютером игроку? Остатки с барского стола в виде никчемного сингла? Совсем нет! Очень скоро выясняется, что Mashed представляет живой интерес для любого, кто начнет местный аналог чемпионата, который называется Challenge Cup.

В этом игровом режиме вы должны будете одолеть последовательно тринадцать трасс, по три задания на каждой. От раза к разу сложность возрастает, транспортные же средства - уникальны для каждого трека. Нельзя сказать, впрочем, что поведение машинок различается коренным образом, но, учитывая те изменения, которые происходят также с ландшафтом трасс и типом покрытия, коррективы в свои действия приходится вносить ощутимые.

Никаких апгрейдов или тюнинга здесь не предусмотрено, но это компенсируется широким выбором транспортных средств. Продвигаясь по Кубку, вы открываете недоступные трассы, режимы игры и прочие бонусы. Что касается оружия и других приспособлений, нацеленных на здоровье соперников, то все эти вещицы обнаруживают свое существование на трассах (естественно, вдали от идеальных траекторий) и постоянно регенерируются, что само по себе очень приятно. Лично меня почему-то в первый же раз подвел местный (до неприличия навязчивый) автосейв, который не сохранил первые три победы, поэтому стоит сохраняться принудительно. Такой вот дельный советик.

New idea

Ну, а теперь на трассу! Что необычного может предложить нам Mashed по части организации игрового процесса? Что вообще нового можно придумать в формате устаканившихся, казалось бы, навечно микромашин? Оказывается, много чего.

Гонка тут таковой не является. То, что происходит на экране, заслуживает другого названия - многораундовый поединок! Признаться, поначалу я просто не понимал, что происходит... А вот когда понял - поразился. И сразу осознал, насколько интересно и удачно вписана в игровой процесс новаторская идея.

Казалось бы, самые обычные трехмерные микромашины...



А это уже какой-то action с видом от третьего лица!



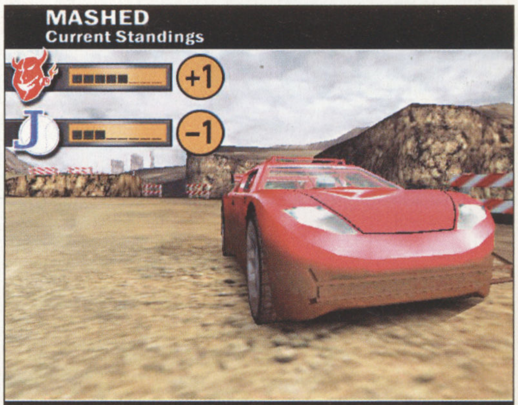
На трассе одновременно могут находиться от двух до четырех автомобилей. Гонка проводится на очки, и после каждого заработанного балла происходит небольшая остановка с перегруппировкой машин на трассе. Демонстрируется счет. Причем, если вы проиграли конкретный участок, очки не только добавляются на счет оппонента, но и вычитаются из вашего кармана. Как можно победить на определенном участке? Либо оторвавшись от противника больше, чем на экран (размер монитора). При таком раскладе камера постепенно взлетает над трассой, демонстрируя все происходящее с высоты птичьего полета, и, когда удаляться дальше некуда, оторвавшийся гонщик побеждает. Над отстающим начинает мигать восклицательный знак, и все - драгоценные очки есть! С помощью оружия вы также можете прикончить врага, тем самым обеспечив себе лидерство. Причем раундов может быть очень много, и страсти в конце абсолютно реально накаляются до предела! Когда фактически идет баланс - "больше или меньше". Гонки как таковой нет, но есть несколько ярких эпизодов, каждый из которых отличается динамикой и напряжением. Поистине такого мы еще не видели ни в одной игре. Возможно, это начало нового вида гоночных соревнований. Посудите сами, в момент дебюта такая схема показала себя жизнеспособной и интересной (ведущие интернет-издания ставили Mashed рейтинги не ниже 7 из 10 баллов!). Не станем исключением и мы, ведь игра этого, безусловно заслуживает.

Еще одно ноу-хау, которое донесли до игроков товарищи из Supersonic - динамично меняющийся по ходу действия.... игровой жанр! Да-да, вы не ослышались! Все на самом деле именно так и происходит! Благодаря плавающей камере игра в течение нескольких секунд делает рывок из разряда обычных автомобильных аркад к суетливым микромашинкам! Приходится на лету адаптироваться и менять принципы управления машинкой. Кстати, точка обзора не закреплена строго над крышей авто, и поэтому иногда вообще приходится иметь дело с TPS, где в роли главного героя выступает отстреливающийся от противников и разливающий на дорогу канистры с маслом автомобиль. Невероятно!

А как достойно ведет себя при этом физическая модель! Игра вполне серьезно просчитывает действие боковых сил и коэффициент сцепления шин с разным типом покрытия при меняющемся рельефе трассы. Так что вести машину надо, не расслабляясь, иначе расплата последует незамедлительно. Кстати, сами треки построены таким образом, что фатально вылететь за их пределы - проще простого.

Но вернемся к физике. Управление автомобилем очень понятное и в целом модель поведения можно назвать гордым словом "адекватная". Поощряется раллийный стиль вождения с эффектными скольженьями, контакты не воспрещаются, но выполнять "подсечки" следует предельно расчетливо и осторожно. Есть нюанс, касающийся старта с места. На первых порах соперники резво уходили вперед, и я лишь растерянно разводил руками. Оказывается (бесплатный хинт!), перед тем, как загорится зеленый сигнал, вы должны несколько раз "подгазовать", резко нажимая кнопку, и в самый ответственный момент "притопить". В таком случае вы, по меньшей мере, не отстанете. По окончанию заезда демонстрируется статистика гонки, где наряду с прочими любопытными данными приводится и эффективность вашего "турбо"-старта.

Теперь несколько слов об оружии. Игрок может воспользоваться миниганом, самонаводящейся ракетой, минами, разливающимся маслом, мортирой. Как уже было сказано, выбор невелик, но удобство пользования оружием, равно как и причиненный им урон, вызывают уважение и вносят хорошую стратегическую составляющую в геймплей.



Этот парень ведет со счетом 1:0

90-60-90

Mashed выглядит и звучит очень убедительно. В плане графики все очень достойно. Трассы хорошо детализированы, и каждая обладает своим шармом. Очень симпатично выглядят спецэффекты. Особенно, когда машина взлетает в воздух и, эффектно переворачиваясь в полете несколько раз вокруг своей оси, взрывается, а на поверхность трассы грохается лишь горящий остов... Еще раз стоит похвалить творческие пируэты игровой камеры. Ракурсы неожиданны, драматичны и при этом практически всегда удобны! Звук в полном порядке. Звучит и отыгрывает как надо.

Теперь, надеюсь, вы поняли, чем так поразили и заинтересовали эти самые "micro machines двадцать первого века". Произведение получилось очень любопытное. Новое прочтение микромашин - именно такое, "как надо". Здесь есть драйв старых версий и новые элементы, заставляющие игру выглядеть оригинально и свежо. Поставим галочку напротив названия Supersonic и будем с любопытством ждать нового проекта этой компании. **Н**

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★☆☆☆	7.7
ГРАФИКА	★★★★★★★☆☆☆	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★☆☆	
УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★★★★☆☆	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★☆	

На самом деле всего лишь общий вид одного из треков



Момент, еще чуть-чуть и я доберусь вон до той коробочки слева! И тогда ты у меня попляшешь!



Анна ЩЕГЛОВА

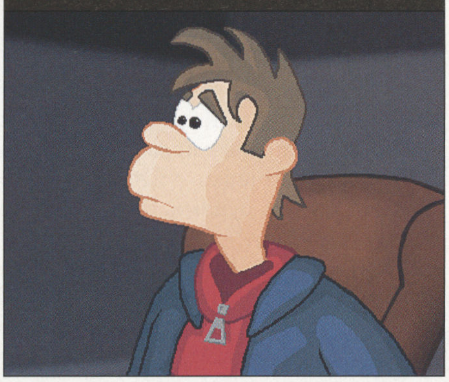
Bad Timing

★ Жанр **Квест** ★ Издатель **Не объявлен** ★ Разработчик **Empty House Entertainment** ★ Дата выхода **Не объявлена**
★ Сайт **www.justadventure.com/IndependentDevs/BadTiming**

Главному герою Bad Timing Брэту - двадцать три года. Он живет с родителями в небольшом доме в пригороде. Днем Брэт работает в местном супермаркете, а по ночам смотрит ящик. Одним теплым вечером родители Брэта хлопают его по плечу и со словами "Не забудь постричь газон, сынок" уезжают на уикенд. Они и не догадываются, что проблема ухода за газоном (да и сам газон) пропадет тем же вечером, когда к ним на задний двор приземлится космический корабль USS Unreliable. Навстречу герою выходят тридцативосьмилетняя капитан Джейн Энивей, которая заботится исключительно о собственной внешности и своевременной видеозаписи любимых мыльных опер, и лейтенант Крод, зеленый одноглазый инопланетянин, главный штурман USS Unreliable, который умеет поднимать звездолет в воздух, а вот приземляться – не умеет. Череда событий вынуждает Брэта взять командование кораблем на себя, помочь капитану корабля вернуть межгалактическую команду на борт и даже спасти нашу галактику.

Разрешение составит всего 640 на 480 пикселей, но команда Empty House Entertainment смело утверждает, что главное достоинство игры будет заключаться не в графике, а в занимательной сюжетной линии. Особое внимание девелоперы уделяют проработке характеров главных героев, оригинальным пазлам, нелинейным диалогам и грамотному музыкальному и звуковому сопровождению, благодаря которым их квест должен превратиться в пародию на множество популярных научно-фантастических и приключенческих фильмов.

Брэт - разгильдяй и главный герой игры Bad Timing





Фрай - разгильдяй и главный герой мультсериала Futurama. Не находите, что между этими героями есть некоторое сходство!

Разработчики утверждают, что хозяин этой забегаловки (стоит за прилавком) очень общительный и веселый. А глаза, глаза какие добрые...



Брэт и инопланетные гости. Интересно, что на заднем дворике делает почтовый ящик!



Project Joe

★ Жанр **Квест** ★ Издатель **Не объявлен**
★ Разработчик **Synthetix Interactive**
★ Дата выхода **Не объявлена**
★ Сайт **www.php.hku.nl/~jeroen16/synthetix/project_joe**

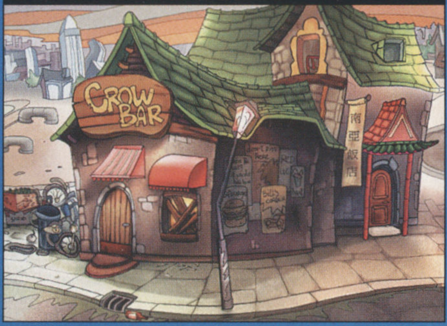


Идея этой игры возникла у сотрудников Synthetix Interactive более трех лет назад. Но, несмотря на такой, мягко говоря, немаленький срок, точная дата выхода Project Joe до сих пор не известна, а на сайте компании все еще вывешены объявления о наборе сотрудников. Если игре Project Joe все же суждено состояться, то она окажется двумерным рисованным квестом, с не шибко умным, зато добрым и сильным детиной по имени Джо в качестве главного героя.

Джо владеет небольшим баром, расположенном на кусочке земли, который очень приглянулся некому Отто, крупному предпринимателю. Однако Джо ни в какую не желает расставаться со своим заведением: во-первых, он очень к нему привязался; во-вторых, оно служит тайным убежищем местной мафии. Слово за слово, разъяренный Отто решает убить Джо, мафиози же твердо намерены отстоять свое логово.

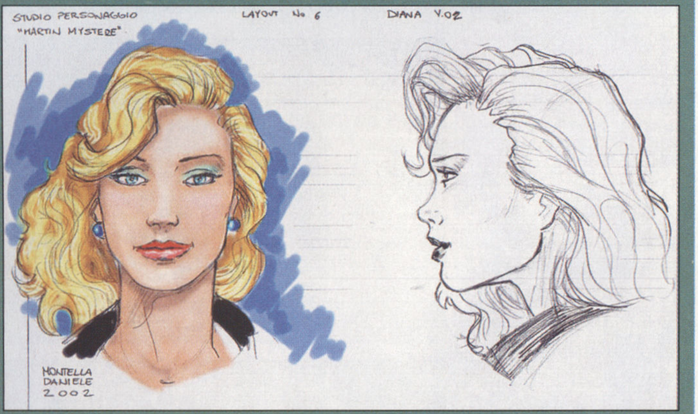
Еще одним персонажем игры станет бармен Борис. Мудрые разработчики описывают его как человека положительного и дружелюбного. Радостно добавляя, что, вообще-то, Борис освобожден условно из тюрьмы, потому как родом он из России. Пожелаем разработчикам успехов?

Бар главного героя. Сразу видно — порядочное заведение



Martin Mystere: Operation Dorian Grey

★ Жанр **Адвентюра** ★ Издатель **GMX Media** ★ Разработчик **Artematica**
★ Дата выхода **Сентябрь 2004** ★ Сайт **www.gmxmedia.net/mm**



Итальянский художник Альфредо Кастели придумал Мартина Мистере, детектива, по совместительству - археолога, антрополога, программиста и искусствоведа еще в 1982 году. Мартин рассудителен, как Шерлок Холмс, и отважен, как Индиана Джонс, он берется за дело только при условии, что оно ему по-настоящему интересно. И скорее согласится разобраться в тайне существования Атлантиды или Санта Клауса, чем в выяснении обстоятельств какого-нибудь заурядного преступления. Было бы странно, если бы обладатель таких качеств не снискал славы у почитателей детективных историй. Мартин Мистере пошел по правильному пути. Завоевав признание у любителей комиксов и раскрутив собственное телешоу, пользующееся успехом во многих странах Запада и Востока, господин Мистере в скором времени отправится покорять поклонников компьютерных игр в трехмерной адвентюре Martin Mystere: Operation Dorian Grey.



Детектив займется расследованием дела об убийстве профессора Юлемберга, посвятившего большую часть своей жизни работе над механизмом, способным перенести память и разум обреченного на смерть человека в новое тело. Разработчики стараются во всем следовать взятым за основу игры комиксам. В частности, одним из ассистентов Мартина станет неандерталец Джава, которого детектив встретил во время прежних расследований. Неандерталец будет общаться с Мартином на языке жестов, в то время как игроку придется угадывать их значение.

В пользу игры говорит и отменная репутация одноименной серии комиксов, и твердое намерение команды Artematica выпустить более чем одну игру о детективе Мистере. Настораживает только то, что года два назад эти же разработчики успели опозориться, создав нелепую поделку по имени Druuna.

Не иначе одно из заданий - найти и убить того, кто наклеил стикер на экран ноутбука



Петька 5: Конец игры

★ Жанр **Квест** ★ Издатель **Бука** ★ Разработчик **Сатурн-Плюс**
★ Дата выхода **IV квартал 2004** ★ Сайт **www.buka.ru/game/Game_3423.htm**



Обратите внимание на Василия Ивановича без бинокля и Петьку без окурка. Не очень похоже на верность старым добрым традициям

Заслуженные бойцы Красной Армии Петр и Василий обещают вернуться на мониторы поклонников в конце этого года в квесте с интригующим названием "Петька 5: Конец игры".

В результате перемещения во времени и пространстве, которым заканчивалась "Петька 4: День независимости", персонажи оказываются во все той же деревне Гадюкино. Они испытывают непреодолимое желание разобраться в реальности событий, произошедших с ними на протяжении всех предыдущих частей игры. Герои подозревают, что они – не более чем марионетки в руках неведомой им самим секретной организации, Анка – связующее звено, призванное следить за каждым их шагом, а путешествия по прошлому и будущему – не более чем плод их воображения. Эти и многие другие мысли посетят персонажей, очнувшихся ранним утром в доме Петьки и ощущающих, ко всему прочему, легкое недомогание.

Пытаясь получить ответы на поставленные вопросы, Петька и ВИЧ будут болтаться по локациям, попутно нарушая планы белогвардейцев и махновцев, кататься на дрезине, встречать старых и заводить новых знакомых и, конечно же, радовать проверенных временем и терпением фанатов свежими шутками.

В игре будут применены новые графические технологии, причем изменения коснутся не только анимации фонов, но и отрисовки самих персонажей. Похоже, что в первый раз за время существования серии разработчики рискнут изменить внешний облик главных героев. Комдив Чапай предстанет перед нами без своего вечного бинокля, а его заметно похудевший и вытянувшийся помощник – без чинарика. Сама же игра опять займет два диска с более чем шестью десятками игровых сцен.

Оправдает ли себя название продолжения этой, ориентированной исключительно на российский рынок серии пока неизвестно. Но вряд ли кто удивится, если через годик-другой нас осчастливят анонсом очередной порции отечественного юмора с названием типа "Василий Иванович 6: Приключения продолжаются". **Н**





STILL LIFE

Канадские кудесники

Анна ЩЕГЛОВА

Если у вас есть яблоко и у меня есть яблоко, и если мы обмениваемся этими яблоками, то у вас и у меня останется по одному яблоку. А если у вас есть идея и у меня есть идея, и мы обмениваемся этими идеями, то у каждого будет по две идеи.
Бернард Шоу

★ Жанр Adventure ★ Издатель XS Games ★ Разработчик MC2-Microids ★ Дата выхода IV квартал 2004 ★ Сайт www.stilllife-game.com

Согласитесь, нельзя сказать, что жанр adventure является заурядным или что он часто радует поклонников удачными релизами. Несмотря на то, что периодически в продажу поступают более-менее сносные адвентюры, их названия редко оседают надолго в памяти игроков. Но приблизительно один раз в год в жанре прибывает по одной по-настоящему Отличной Игре. Событие это настолько примечательное, что знакомство с ней становится просто обязательным для большинства игроков.

И так уж сложилось, что за последние пару лет пальма первенства за особый вклад в адвентюрный жанр глубоко укоренилась в североамериканских землях.

Microids, Syberia и Post Mortem

В 2002 году канадская компания Microids издала две первоклассные игры: Syberia и Post Mortem. Две игры, относящиеся к одному и тому же жанру, поступившие на рынок с разницей всего в несколько месяцев, но, вместе с тем, совершенно друг на друга непохожие. Красивая и атмосферная Syberia рассказала о деловой современной девушке. Действие же Post Mortem разворачивалось в тридцатых годах прошлого века, и в первую очередь игра запомнилась как интригующая мистическая история с импозантным детективом Макферсоном в главной роли.


Во время расследования занесет Викторию нелегкая в секретный клуб садомазохистов



Теперь о главном. Microids решила объединить все эти элементы в одной игре. В приключенческом детективе с отличным графическим исполнением, захватывающим сюжетом, всеобъемлющими загадками и сразу двумя главными героями, живущими в разных исторических эпохах.

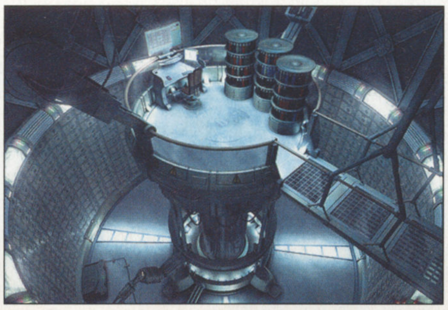
Первым героем станет наш старый знакомый из Post Mortem - детектив Гас Макферсон. А вторым, вернее, второй героиней – его молоденькая внучка, агент ФБР по имени Виктория. И можете не сомневаться - с наследственностью у девушки все в порядке.

На 75 лет назад и обратно

2004 год, католическое Рождество. Виктория Макферсон, расследующая серию из пяти убийств, приезжает на праздники в дом своего отца в Чикаго. Совершенно случайно она находит бумаги дедушки с записями фактов одного из уголовных дел. Прочитав их, Виктория обнаруживает, что большинство деталей в обоих расследованиях точь-в-точь совпадают.

Действие Still Life складывается из двух составляющих. Расследование Виктории в Чикаго будет периодически прерываться переносами игрока в Прагу 1929 года, где он сможет найти ответ на многие загадки настоящего в событиях, произошедших с детективом Макферсоном еще три четверти века назад.

Важным элементом любой приключенческой игры, тем более детективной истории, являются диалоги. В Still Life игрок сможет выбирать между "формальным" и "неформальным" способами ведения беседы. Так в разговоре с одним и тем же полицейским при одних и тех же обстоятельствах, выбрав первый способ, игрок услышит вежливый и шаблонный ответ, включающий в себя многие "протокольные" подробности. А остановившись на "неформальном" способе - получит субъективное мнение самого полисмена, зачастую разбавленное парочкой нецензурных оборотов. Естественно, что у каждого из этих вариантов есть свои преимущества и недостатки.







Много внимания потребуется уделить работе с собранными уликами. В игре будет задействована система, позволяющая со всех сторон рассматривать вещественные доказательства с максимально возможным приближением. Таким образом разработчики рассчитывают одним ударом справиться с проблемой внесения в Still Life адекватных сюжетной линии загадок и позволить игроку в должной степени погрузиться в образ настоящего следователя.

Время покажет

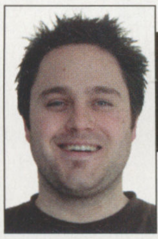
Still Life оказалась одним из наиболее ярких приключенческих проектов и заслужила множество положительных отзывов на минувшей E3. Будем надеяться, что Microids останется верна собственной традиции и мы получим как минимум еще одного достойного представителя жанра.

Вы сомневаетесь в том, что компании удастся повторить прежний успех? Тогда задвиньте шторы, выключите свет, зайдите на официальный сайт игры, увеличьте громкость колонок, и вполне возможно, что все ваши опасения таинственным образом исчезнут. **Н**



Вы все еще живы?

Тогда Microids идет к вам



Жан-Франсуа Пеллетье. Нет, ниоткуда он не падал, просто жизнерадостный

Пока мы готовили превью по Still Life, ох и накопилось у нас вопросов к этим квестостроителям. Ответить на них вызвался менеджер проекта Жан-Франсуа Пеллетье (Jean-Fransois Pelletier), при помощи PR-менеджера Натали Бержерон (Nathalie Bergeron), которая чудом успела переслать нам интервью, до того, как номер окончательно отправился в печать. Ты молодец, Наташа, мы уже и не надеялись, что у тебя получится.

Навигатор Игрового Мира: **Расскажите о вашей команде. Как много людей, принимавших участие в создании Post Mortem и Syberia, работают над Still Life?**

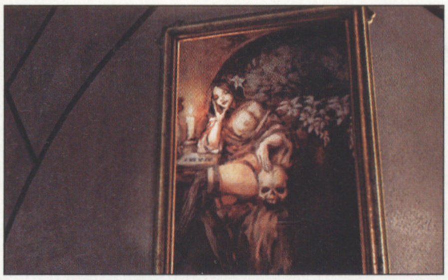
Жан-Франсуа Пеллетье: В проект вовлечено более тридцати весьма талантливых разработчиков. В команду входят те, кто создал Syberia I и Post Mortem. Также они работали над Memorick, The Apprentice Knight и Syberia II. Still Life делает опытная группа разноплановых специалистов. Эти люди не подведут!

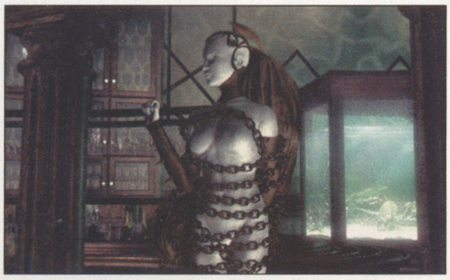
НИМ: **В Still Life игроку предстоит поочередно управлять двумя главными героями из разных временных эпох. Будет ли существовать связь между их расследованиями? Отразятся ли принятые детективом Гасом Макферсоном решения на деле его внучки Виктории?**

ЖФП: Сюжет Still Life – одна большая головоломка, которую вам предстоит решать. Оба расследования выдают только разрозненные факты. И, лишь собрав их в единую картину, вы сможете сорвать покров тайны с ужасных преступлений...

НИМ: **Обе части Syberia полюбились нам, во многом благодаря яркому образу главной героини. Как вы думаете, получится ли у Виктории Макферсон покорить игроков своим характером?**

ЖФП: Несмотря на молодость, Виктория Макферсон – исключительно талантливый агент ФБР. Но, прежде всего, она человек, личность со своими собственными сомнениями и неудачами. В игре вы сможете по достоинству оценить все грани характера героини и разделить с Викторией ее радости и разочарования. Как и в случае с Кейт Уокер, мы стремимся либо достичь эффекта отождествления игрока с героиней, либо вызвать у играющего желание стать ее другом.





НИМ: **Интересной особенностью диалогов Still Life станет возможность выбора между "профессиональными" и "личностными" репликами. Повлияет ли этот выбор на общий исход дела? Будут ли в игре предусмотрены различные концовки, как это было в Post Mortem?**

ЖФП: Возможность вести диалоги на общие темы поможет собрать более разностороннюю информацию о происшествии. Она в большей степени влияет на погружение в игровой мир, чем на повороты сюжета. Альтернативные концовки? Хм... Вот поиграете в Still Life, тогда и узнаете...

НИМ: **С какими загадками предстоит разбираться Гасу и Виктории? Это будет работа со сложными механизмами, проведение тщательных экспертиз или классический пиксельхантинг?**

ЖФП: В Still Life мы стараемся избегать пресловутого пиксельхантинга. Впрочем, не удивляйтесь, обнаружив подобные моменты в игре: такова уж "природа зверя". Пазлы будут самые разнообразные: для некоторых потребуется наличие определенных предметов (механические головоломки), для других – умение наблюдать и анализировать. Все пазлы сюжетно обоснованы и будут выдержаны в общей стилистике Still Life. В игре будет все, чего так жаждут фанаты адвентюр: захватывающая история, объемные характеры персонажей, множество головоломок и мрачное и таинственное окружение.

НИМ: **Внешность главного героя, а, тем более, главной героини - весьма важна для игры в жанре adventure. Но мы смогли увидеть главную героиню Still Life только в видеоролике из игры. Вы по каким-то причинам не показываете Викторию или просто еще не определились с ее внешностью?**



Молодая и энергичная агент ФБР найдет истину (не дорого)



Если судить по постеру с надписью "I want to believe", в этой загаженной квартирке живет опустившийся Фокс Малдер

ЖФП: Внешность Виктории полностью соответствует ее личности. Это молодая, энергичная женщина в поисках истины. А причина того, что вы не видите повсюду изображения героини, состоит в самой природе игры: Still Life будет раскрываться неторопливо...

НИМ: **Насколько мы знаем в игре будет использован улучшенный движок от второй части Syberia. Чего именно коснутся его изменения?**

ЖФП: В Still Life будет доступен, как стандартный point&click-интерфейс, так и возможность управления с клавиатуры. Как уже было сказано выше, система диалогов полностью переработана. Для решения некоторых пазлов пригодится новый полноэкранный режим инвентори, в котором можно рассматривать и соединять найденные вещи. Также мы работаем над новым алгоритмом пасфайндинга.

НИМ: **И последний вопрос, за последние два года мы очень привязались к девушке по имени Кейт Уокер. Планирует ли Microids сделать новую игру о ее приключениях?**

ЖФП: С Кейт вы еще встретитесь... Большего сказать, увы, не можем...

НИМ: **Большое спасибо за ответы. Надеемся, что ваша команда будет и дальше радовать нас замечательными играми.**

Интервью подготовила
Анна ЩЕГЛОВА

A VAMPYRE STORY

Илья ПОЛЯКОВ

Дорогая, хочешь супу?

Всего-то добавить к обычной внешности более бледную кожу, более длинные клыки и небольшое искусственное покраснение глаз, и все в ажуре.
Роберт Асприн. "МИФические личности"

★ Жанр **Адвентюра** ★ Издатель **Не объявлен** ★ Разработчик **Autumn Moon Entertainment** ★ Дата выхода **Осень 2006** ★ Сайт **www.amegames.com**

Морщинистая жабка LucasFilms своих детишек пестовать напрочь не может. Породив сотни лет назад горластый бассейн quest-головастиков, опытный девелопер продал душу сиплому Дарту Анакиновичу Вейдеру и с головоломным жанром завязал. Однако из давно забытой икринки, сиротливо притулившейся на обочине игровой индустрии, вот-вот (ну, хорошо, не совсем "вот-вот") вылупится весьма бойкая амфибия. Зверушку кличут A Vampyre Story, творят ее храбрецы из Autumn Moon, некогда плывшие в лукасовском мейнстриме. Теперь первопроходцы свободны вершить Обыкновенное Чудо.

Обыденность изгоняется березовым веником, штампы/клише вырываются с корнями и сучьями, любое совпадение с предками считается злонамеренной необходимостью. Лозунг "Monkey Island Meets Dracula" заставляет искать нашатырный спирт и крепкие взбадривающие напитки. Читатель! Красочно вообрази столь умилительное рандеву. Теперь присядь, глубоко подыши. Хочешь послушать про сюжет? Конечно, хочешь. Только, чур, не тошнить.

Мона. Что, еще что-то нужно добавлять?



Мона и Фродерик в гостях у душки барона Shrowdy Von Kifer. Последний - явный поклонник готики



Восходящая оперная звезда Мона являла собой очаровательное зрелище. Увы, нежный овал лица и страстный голос дивы привлек внимание древнего вурдалака - барона Shrowdy Von Kifer'а. Престарелый кровосос похитил бедную девушку, обратил в себе подобное создание и пленил в личном замке. Мрачная крепость вольготно раскинулась "где-то в Восточной Европе", месте жутком, от культурных центров далеком, основательно потоптанном Призраком Коммунизма.

Спустя много промозглых лет заточения у Леди Вамп появился верный друг – летучая мышь Фродерик. Вместе с этим бэтмен-фетишем Мона (скажите, ваш мозг не желает раболепно вякнуть "Сакс"?) решает покинуть ветхую обитель и вновь штурмовать оперные подмостки. Умертвиям в искусство путь открыт. А пальцы-то пахнут ладаном, мсье дирижер...

Разработчики клянутся выдать в жадные руки букет undead-способностей, гарантируют полный карт-бланш на обязательное превращение в туман, вызов стаи волков, метеорологические эксперименты над погодой и, конечно же, традиционный гемоглобин-полдник. Впрочем, согласно уверениям, героиня прилежно следит за фигурой, посему кушает красненькую жижицу диететическими порциями. Так что идти изящными ножками по насыпи из трупов примадонне не придется. Вышеперечисленные чудеса пригодятся в борьбе с многочисленными врагами, страдающими аллергией на бледные лица и острые клыки. Охотников проткнуть сердце очередной зубочисткой найдется великое множество.

Рулить подобным великолепием предстоит старым добрым "coin interface", отлично знакомым по тем же "Обезьяним Островам" и похождениям известного асоциального элемента, откликающегося на имя Бен. Родные грядки, забор и калитка. Все тут, все ухожено и подстрижено. Иногда они возвращаются.

При волшебном же слове "пазл" вид у "Осенней Луны" становится вовсе мистический (сказывается далекая дата релиза), но паре любопытных откровений место находится. Активную помощь в решении ослепительно оригинальных задач окажет крылатый Фродерик, причем не только советом, но и непосредственно на поле боя. Данное сходство с почтенной Sam & Max отнюдь не отрицается, а наоборот всячески акцентируется. Важнейшую роль в продвижении вдоль сюжетной колеи играет и дневник альтер эго, куда с удивительной литературной даровитостью заносятся все маломальски значимые игро-события. Мило. Весьма.

Окончательно влюблять в себя пользователя намеревается фирменный черный юмор, коснувшийся даже посконного inventory – теперь заплечный мешок подозрительно похож на крепкий дубовый гроб. Отчего-то хочется воскресить в разуме Discworld Noir и Grim Fandango. Прелестный немертвый игросоциум обязывает дежурно шутить по поводу склепов и стадий разложения, но Autumn Moon убеждает, что банальными остротами не могут быть по определению. Таки им хочется верить. Собственно, почему бы и нет.

Пессимизм, разумеется, надменно указывает на наличие отсутствия богатого боярина-издателя с гарцующей вороной тройкой и борзыми щенками за пазухой. Да, благодетель пока не объявился, но разве это повод старательно бить в набат, музицируя реквием? Нет, гордо скажем мы, прислушавшись к стуку горячих молодых сердец. Ждем, верим, надеемся. Иначе зачем это все?

Н



Немцы наступают

Александр ВАСНЕВ

Слышу я тишину,
Что молчит в тишине.
ДДТ. "Далеко-далеко"

★ Жанр **Adventure** ★ Издатель **Digital Jesters, Акелла** ★ Разработчик **House of Tales** ★ Дата выхода **Конец 2004** ★ Сайт **www.themomentofsilence.de**

Не так давно (память подсказывает, что в 2001 году), когда жанр адвентюр медленно умирал на задворках игровой индустрии, когда адвокатской карьере Кейт Уокер ничего не угрожало, когда Брайан только начинал грезить о переезде в солнечную Калифорнию, а коварная Судьба еще не определилась со временем и местом третьей встречи Джорджа Стоббарта и Нико, никому не известная немецкая контора под названием House of Tales выпустила в свет свой первый проект...

Mystery of the Druids сразу же завоевала симпатии игроков и компас Нави в придачу. С определенной долей уверенности можно сказать, что игра дала всему жанру пинка... импульс для дальнейшего развития. Но вот прошло два с лишним года, и новый проект Дома Сказаний - The Moment of Silence - стучится в наши двери. У многих специалистов после первого знакомства с проектом сложилось впечатление, что, если у создателей получится все, что они задумали, то нас ждет шедевр, если же нет - просто хорошая адвентюра. И в том, и в другом случае - мы в выигрыше.

В чем же дело?

Нью-Йорк. 2044 год. Извилистая дорожка истории привела человечество к тоталитарному режиму (на сюжет игры большое влияние оказали произведения Джорджа Оруэлла, в первую очередь "1984"). Паршивое получилось будущее. Но Питеру Райту на это наплевать, ему вообще на все наплевать. Острый приступ пофигизма вызван тем, что незадолго до того, как мы стали интересоваться судьбой нашего героя, его жена и семилетний сын стали жертвами авиакатастрофы. Траур по погибшим плавно перетек в сильнейшую апатию, жестокую депрессию и общую антропофобию. Собственно, единственным занятием Райта уже довольно давно стало обозрение прилегающих окрестностей через окно собственной квартиры.



И вот однажды Питер увидел, что рядом с домом притормозил автомобиль спецназа полиции, из которого выбежали люди в масках с автоматами наперевес и скрылись в недрах его дома. Такая картина способна заинтриговать даже мертвого, и стал наш герой ждать дальнейшего развития событий. А тем временем табун закованных в кевлар полицаев вместе с сорванной с петель дверью ворвался в квартиру соседа Питера - онлайнового журналиста по фамилии Освальд. Спустя несколько минут сотрудники правопорядка в сопровождении скрученного по всем правилам мастера виртуального пера выбежали из здания, сели в машину, дали по газам и были таковы... Но самое интересное, что официальные власти факт ареста отрицали, а журналиста с того дня больше не видели. Понял тогда Райт, что не даст ему никто отпуска тридцатитрехлетнего, чтобы на стуле сидеть да в окно смотреть. И пошел тогда он вместе с женой пропавшего журналиста правду искать да добро творить...

Графически игра будет построена на смешении технологий 2D и 3D, если говорить конкретнее, то числовой интервал 2,5-2,75D в полной мере подойдет к описанию реального положения вещей. На практике это означает, что окружающие нас предметы будут покрыты налетом третьего измерения, а игровые персонажи получат возможность путешествовать не только вдоль, но и вглубь игрового экрана.



В честь траура по пропавшему мужу миссис Освальд даже покрасила волосы в соответствующий цвет

И не просите! Нырять в полынью я не буду!



Между прочим...

За анимацию персонажей головой отвечает компания Virgin Lands (Aquanox 2, Spellforce). Видеоролики варятся в студии The Lightworks (Star Wars: Rogue Leader, Batman).

Саундтрек отдан на откуп Dynamedion (Spellforce, Castle Strike).

А кто его знает!

Все это, конечно, звучит хорошо, но не является чем-то сверхординарным. Так что же заставляет многих ждать чуда? Возможно, дело в захватывающем сюжете с двумя вариантами концовок: первенец House of Tales приучил нас к неожиданным поворотам игровой истории; возможно, залог грядущего триумфа - живой интерактивный мир, населенный кучей NPC. А может, нам просто хочется думать, что от повзрослевших создателей Mystery of the Druids ничего, кроме хита, не дождешься? Но поскольку дата выхода немецкой версии уже близка - 1 октября, то нет сомнений в том, что все тайное скоро станет явным. Н



"Исход" не значит безысходность

На наши вопросы отвечают сотрудники Cyberworks Studio, создающие собственный постапокалипсис

Отгремели словесные баталии по поводу безвременной кончины Fallout 3, высохли океаны слез, пролитых поклонниками несостоявшегося шедевра. Вновь вспыхнул угасший было пожар дискуссий, на сей раз в связи с приобретением Bethesda прав на легендарную серию и неприкрытым желанием создателей "Мурравинда" сплясать джигу на радиоактивном пепле наших надежд... А солнышко тем временем светило, птички пели, и скотина-календарь равнодушно зачитывал безжалостные приговоры чьим-то навеки усопшим иллюзиям.

Впрочем, каюсь, сгустил и перебрал. Не все ругались, рыдали, исходили желчью и ставили крест на. Кое-кто просто работал, собственноручно воплощая несбывшиеся мечты в реальность. Российская студия Cyberworks объединяет людей, для которых Fallout послужил толчком к развитию творческих идей, заставил задуматься об этике и эстетике постапокалипсиса, мира, в котором человек утрачивает свойственную ему манию величия "властелина природы" и оказывается в положении зайца, спасающегося от лесного пожара.

Землю постигла ужасная катастрофа. Облик планеты претерпел изменения. Прежняя цивилизация фактически разрушена, но человечество еще живо. Во всяком случае, какая-то его часть. А значит, живы любовь и ненависть, надежда и отчаянье, великие герои и подлые трусы. Все как всегда.

***Навигатор Игрового Мира:* Что такое Cyberworks? Работа, призвание, творчество, попытка заработать миллион долларов? Что-нибудь еще?**

Владимир "SciHunter" Котельников (директор студии): Для меня Cyberworks Studio - не просто слова или способ создать игру. В первую очередь, это возможность выразить мысли, проявить возможности и, в конце концов, добиться чего-то в этой жизни. В каждом человеке живут ростки творчества, и Cyberworks - это способ взрастить те, что живут внутри меня.



Александр "Krew" Горин (ведущий моделер и художник по текстурам): Я почти четыре года работал на любительском уровне в 3D studio Max и Photoshop, и сейчас я получил "точку приложения" для творчества. Очень рад, что нашел эту студию. Или она нашла меня, сейчас уже и не помню. Да и, в конце концов, это ведь круто - разрабатывать компьютерные игры!

Владимир "Devil" Румянцев (главный сценарист): Для меня Cyberworks - это дружный коллектив творчески настроенных ребят, которых объединяет стремление создавать. Нам надоело ждать, когда кто-нибудь другой соизволит сотворить нашу любимую ролевую игру. Уж лучше мы сами...

***НИМ:* Где, когда и с чего начиналась ваша студия, и что вы можете сказать о тех людях, которые у вас работают?**

ВК: Cyberworks существует с конца 2002 года. Именно тогда возникла идея основать студию и заняться проектом в любимой эстетике постапокалипсиса. Поскольку в небольшом городе организовать команду практически невозможно, было принято решение найти квалифицированных единомышленников в интернете, где нет недостатка в специалистах практически в любой области. Сначала нас было двое - я и Денис Порядин из Магнитогорска, который, к сожалению, ушел. Я очень ценю тех ребят, которые работают со мной сейчас. Поверьте, это люди, движимые, в первую очередь, творчеством и желанием создать что-то действительно стоящее.

***НИМ:* Почему постапокалиптика, да еще и ролевая? Желание досказать то, что было недосказано "Черными островитянами"? Что-то личное? Или просто трезвый расчет?**

ВК: Наверное, потому, что для каждого из нас мир постапокалипсиса является способом донести до игроков свои мысли и идеи. Меня постапокалипсис привлекает наличием надежды на лучшую жизнь, когда ничего, кроме нее, практически не остается. Это мир, в котором человек борется не только за жизнь, но за само право оставаться человеком. А еще я вижу в этом некое предостережение. Не такие уж мы и властелины природы. Человеческая глупость и высокомерие могут привести к необратимым последствиям. Даже сегодня.

Жанр ролевой игры для проекта мы выбрали, во-первых, потому, что это наш любимый жанр и к тому же наиболее, как нам кажется, глубокий, что ли. И, во-вторых, потому, что это один из самых популярных жанров компьютерных игр.

***НИМ:* Что для вас означает слово Fallout?**

ВК: Для меня Fallout - одно из лучших воплощений идеи постапокалиптики, о которой я говорил выше. Данная серия далеко не единственная на эту тему. Были еще Burntime, Alien Earth, Wasteland. Но именно Fallout наиболее полно реализовал идеи постапокалиптики. Создал неповтори-

Алло, это прачечная!



мую атмосферу конца света, одновременно являющегося началом новой жизни.

Константин "Game Maker" Шупица (ведущий программист): При слове Fallout я представляю атмосферный мир, населенный яркими персонажами, мир, где человеку необходимо выжить, чего бы это ни стоило... Fallout для меня - что-то вроде монолита, который необходимо любой ценой сдвинуть с места.

НИМ: **Что вы можете сказать о мире "Исхода"? Сколько времени прошло с момента катастрофы? Много ли людей выжило? Насколько организованно человечество? Каков уровень технического развития?**

ВР: Почему произошла катастрофа, я пока сказать не могу. Одна из сюжетных веток игры как раз и посвящена ответу на данный вопрос. Говоря о "сюжетных ветках", следует отметить, что для придания нелинейности сюжету и полной самостоятельности игрокам мы предполагаем несколько концовок. Получение ответов на вопросы, которыми задается персонаж по ходу игры, - главная цель игрока. Чем больше вопросов, тем больше целей. Причем, какие из них выбирать, а какие - нет, решает только игрок.

Игровые события начнутся спустя примерно тридцать лет после катастрофы (она-то и называется Исходом). Население острова, на котором будет разворачиваться действо, примерно соответствует современному мегаполису. Большинство новых поселений безнадежно отстали в понимании современной цивилизации. Но есть и достаточно развитые, со своими "гуманными" законами, властями и валютой. Есть город (скорее - база), в котором живет технически очень развитое общество людей. Они знают о былых временах из рассказов своих отцов и дедов и из сохранившихся архивов и до сих пор используют чины и прочую военную атрибутику. "Потомки" (назовем их пока так) верят в то, что если найти сгинувшие в хаосе апокалипсиса технологии, то получится восстановить общность и порядок в разрозненном мире.

НИМ: **В каком из регионов будут происходить события игры? Если, разумеется, осталось что-нибудь, напоминающее земной шар.**

ВР: Говорить о конкретном регионе сложно. Наш достаточно большой остров, немалая часть которого является пустыней, состоит из разных клочков "старых территорий". В одном месте оказались различные народы с остатками своих культур. Помимо этого, имеются руины городов и даже неплохо сохранившаяся техника... А что там "за морями, за горами" не скажет никто. Пока.

НИМ: **Можете ли вы уже сегодня раскрыть какие-нибудь сюжетные тайны? Ну, хотя бы парочку!**

ВР: На пепелище человечества возникает новая высокоразвитая раса, очень похожая внешне на нашу... Но они - не люди, и каждый относится к этому по-своему: одни держатся от них подальше, считая их демонами; другие вообще не знают об их существовании или просто не обращают внимания. Есть и те, кто видит в "Новых созданиях" опасность для уцелевших.

НИМ: **Какой будет ролевая система игры? Классовой ли, skill-based, или вы создали что-то свое, ни на что не похожее?**

ВК: Ролевая система в игре будет весьма напоминать S.P.E.C.I.A.L. Во-первых, она нам нравится, а во-вторых, к чему ломать устоявшуюся традицию. Но, разумеется, мы ее творчески переработаем, адаптируем под наш мир и возможности игры. Можно считать, что система будет наша собственная skill-based.

НИМ: **Насколько нам известно, к главному герою по ходу игры могут присоединяться единомышленники или просто попутчики из числа скучающей общественности. Сколько потенциальных союзников вы планируете включить в игру? Что нужно будет сделать, чтобы они согласились присоединиться к протагонисту? И как будут выглядеть внутрипартийные взаимоотношения?**

ВК: В партии допускается до пяти NPC. Присоединение зависит от многих факторов и может быть осуществлено различными путями. От уговоров до найма за денежные единицы. Благодаря специальной системе "отношенческих" характеристик, каждый непись имеет собственный характер и мировоззрение. В соответствии с ними они и будут строить отношения внутри коллектива и с окружающими. Эти характеристики также влияют на поведение во время боя. Нужно еще учесть, что вы не сможете непосредственно управлять "партийными" NPC. Опять же, дань традиции.

НИМ: **Какими старыми и новыми словами порадует будущих поклонников игры (сразу хочется пожелать, чтобы таковых было как можно больше) ее игровой процесс?**

ВК: Главное слово данного проекта - исключительная интерактивность. Слово "нелинейность" для нас означает не совсем то, как его понимают в современных играх. В нашей игре главное - ощущение "живости" мира, его "всамделишности". Игрок может просто жить в нем безо всякой цели, не выполняя никаких задач. Но рано или поздно ему захочется понять, что за чертовщина вокруг творится.

В "Исходе" будет огромное количество разнообразного оружия (холодное, огнестрельное и более продвинутые образцы), всевозможные видеоэффекты, реалистичная "физика" и прочие т.н. "фичи". Вас ожидает сложная, но понятная система квестов и диалогов. А уникальная боевая система даст вам невероятное ощущение реалистичности. Бои будут весьма зрелищными и интересными в тактическом плане.

За плохо заправленные койки - два наряда вне очереди





Также будет возможность создать свой лагерь, свою бан... э-э-э... организацию, в конце концов, свой дом. Я могу еще долго перечислять все то, что можно будет сделать. В общем, скучно не будет. Даже тем, кто не очень знаком с RPG вообще и с постапокалиптикой в частности.

***НИМ:* Согласитесь, без хорошей боевой системы общение с окружающим игровым миром вряд ли способно доставить истинное наслаждение. Не могли бы вы обнадежить нас какими-нибудь подробностями?**

ВК: Мы разработали уникальную боевую систему. Суть ее в том, что между протагонистом и партийцами существуют определенные взаимоотношения, влияющие на поведение последних в бою. Как я уже говорил, в игре будет опосредованный контроль партии. То есть в бою NPC управляет компьютер. Главный герой руководит путем раздачи команд своим напарникам. Например, "Прикрой", "Обойти с тыла", "Бросить гранату" и т.п. Но степень точности и "охотности" выполнения команд дружественными NPC зависит от упомянутых выше отношений и личностных характеристик. Допустим, если у вашего компаньона в бою, что называется, "сносит крышу", то вам вряд ли следует ожидать адекватной от него реакции на команду "Отступать". Поэтому, выбирая напарников, вы приобретаете не только лишний (или далеко не лишний) "ствол", но и возможные проблемы. Чем опытнее и авторитетнее будет становиться ваш персонаж, тем более охотно партийцы будут ему подчиняться.



Враги сожгли родную хату. Куда, спрашивается, пойти!

Бабах. Граната. Не слишком ли близко!



КШ: Боевая система игры представляет собой пошаговую тактику. Бой может начаться в том случае, если враг вас заметил, почуял или услышал, а также по вашему желанию. Во время боя враг может потерять вас из виду... Допустим, вы зашли за угол дома и спрятались в разбитой машине. Враги, если они не обладают инфракрасным видением или чутким обонянием, не смогут точно определить ваше местоположение. А далее, так сказать, возможны варианты. Они могут вызвать подмогу, если не уверены в своих силах, могут сами залечь в засаду, а могут и попереть, что называется, "буром" и получить причитающееся. Также можно будет попытаться обойтись без драки. Например, прокрасться незамеченным или аккуратно вырезать охрану.

Взрывы разрушают объекты, осыпая врагов осколками. Взрывная волна может отбросить, сбить с ног. Вы сможете передвигать предметы. Если, конечно, это будет вам по силам. Таким образом можно забаррикадировать вход, устроить ловушку или иное препятствие для противника.

Мир игры живет своей жизнью. Днем горожане занимаются какими-то делами, просто шатаются по улице. Ночью ложатся спать. Смена дня и ночи происходит в реальном времени. Будут различные атмосферные явления. И вообще постоянно что-то происходит. Как в real life.

***НИМ:* Судя по скриншотам, дизайн "Исхода" чем-то напоминает фоллаутовский. Или это лишь наши домыслы? И что собой представляет графический движок игры?**

КШ: Дизайн похож, но это, наверное, от схожести антуража. На самом деле у нас собственный мир и катаклизм...

АГ: В игре будет присутствовать определенный стиль. В этом мире царит хаос и разруха, и все вокруг должно это подчеркивать. Неопрятные люди, грязные дома, заброшенные дороги, ржавые автомобили, граффити и кровь на стенах, мусор на улицах. В городах, живых и мертвых, ничего не должно остаться в цивилизованном виде. Будут и элементы ностальгии по былой нормальной жизни: различные стили - от ретро до диско - в дизайне игровых предметов и локаций. Кстати,



уровень графической детализации будет весьма приличным.

***НИМ:* Планируете ли вы выпускать играбельную демо-версию? И когда следует ожидать ее выхода на прилавки?**

КШ: Демо-версия запланирована на ближайшее время. Также будут привлекаться бета-тестеры для тестирования и оттачивания игрового баланса. Если работа будет идти в том же темпе, что и сейчас, то игра будет готова к середине 2005 года.

ВК: Кстати, в онлайновых ресурсах пишут, что издателем "Исхода" является "Акелла". На самом деле это не совсем так. У нас существуют какие-то отношения, но пока что у игры еще нет издателя.

***НИМ:* Что-нибудь от разработчиков "Исхода" читателям нашего журнала.**

АГ: Давным-давно (во всяком случае, такие у меня ощущения) я познакомился с миром Fallout. Он произвел на меня очень сильное впечатление. Причем привлекли меня не столько какие-то игровые составляющие вроде ролевой системы или геймплея, а, в первую очередь, сам мир постапокалипсиса. Поэтому хочу порекомендовать всем поклонникам постапокалиптики вообще и Fallout в частности обратить внимание на наш проект. Да и не поклонникам тоже.

ВР: Ваша поддержка, идеи, критика и посильная помощь - очень важная составляющая при создании игры!

ВК: Я хочу пожелать больших успехов вашему замечательному изданию, спасибо за интерес к нам. Я, кстати, всегда разделял и буду разделять ваш девиз "PC Only and Forever". А тем, кто заинтересовался нашей игрой, хочу сказать: верьте в нас, нам это очень важно. А уж мы постараемся не подвести ни вас, ни себя. И, конечно же, не забывайте посещать наш сайт.

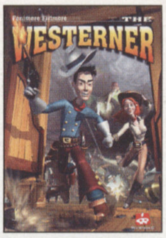
P.S. *Сайт - http://cyberworks.falloutsite.ru.*

Интервью подготовил Кшаду.

FENIMORE FILLMORE: THE WESTERNER

Хороший, плохой, смешной

Александр ВАСНЕВ



- Есть работа, надо отогнать мух от одной деревни.
- Сколько платят?
- Двадцать долларов.
- Двадцать? Но мне не хватит этого даже на патроны!
к/ф "Великолепная семерка"

★ Жанр **Adventure** ★ Издатель **Руссобит-М** ★ Разработчик **Revistronic** ★ Рекомендуется **Pentium III 733 MHz, 128 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)**
★ Русское название **The Westerner, Фенимор Филлмор - Приключения на Диком Западе** ★ Сайт **www.revistronic.com**

И чего только не выпадало за последние пару лет на долю простого поклонника жанра адвентюр. Его пугали в Post Mortem и Black Mirror, посылали в романтические, полные опасностей путешествия в Runaway и Broken Sword 3, заставляли задуматься над смыслом жизни в Syberia 1-2, вынуждали проявлять недюжинные способности из области комбинаторики и геометрии в Mysterious Journey 2 и Aura: Fate of the Ages. Его разве что только не смешили... Но сегодня, с выходом игры The Westerner, и это досадное упущение, наконец, устранено.

Вперед, в прошлое!

Несмотря на то, что в названии рассматриваемой игры нет никаких намеков на цифры или на всякие словечки вроде Return, Revenge (непременные атрибуты всех сиквелов и сериалов), сегодняшнее явление Фенимора Филлмора, главного героя The Westerner, назвать дебютом все же не получится. Дело в том, что в 1996 году, в эпоху, когда виртуальная жизнь только зарождалась на нашей планете, мистер Филлмор успел-таки засветиться на должности главного героя игры 3 Skulls of the Toltecs – классического квеста, выполненного в стиле первых серий Monkey Island. Красивая графика, высокий уровень игрового юмора, неизбитый и до сей поры сеттинг Дикого Запада (в котором из тяжеловесов можно вспомнить лишь гениальный Freddy Pharkas) – все это предопределило успех "Трех Черепов Тольтеков". Перерасти же этому успеху в полноценный фурор помешали некоторые недочеты, которым, несмотря на всю их спорность и малочисленность, практически удалось утащить игру в реку забвения...



Шло время. О Фениморе многие забыли (а многие даже и не узнали), а те, кто сохранил добрые воспоминания о том далеком и счастливом прошлом, тоже, несомненно, забыли бы со временем, что же такого было хорошего в этом прошлом, если бы Судьба не дала бравому ковбою второго шанса на славу. Шанс, правда, штука коварная, и, даже находясь в двух шагах от груды сказочных богатств, можно с большой вероятностью пролететь мимо счастья. Но разработчики из компании Revictronics все-таки рискнули. И складывается впечатление, что на этот раз им фурора не избежать!

В The Westerner ставка была сделана на популярную ныне графическую трехмерность, верный юмор и классическое адвентюрное содержание. В то же время, справедливо полагая, что напрямую увязывать новую серию приключений мистера Фенимора с тем, что было семь лет назад, – это все-таки не совсем грамотный ход с точки зрения рейтингов продаж, девелоперы просто решили описать еще один эпизод из жизни нашего героя. Но, чтобы совсем уж не забыть про фанатов 3 Skulls of the Toltecs, в игру был вставлен полноценный комплект деталей, которые связали два проекта. Старые герои, забытые истории, они, конечно, не будут встречаться в новой игре в явном виде, но узнать о них придется даже новичкам, что в пору готовящегося переиздания прародителя есть очень неплохой, а главное - дешевый маркетинговый ход.

И передайте мистеру Стареку, что Фенимор Филлмор в городе!

Если отбросить техническую составляющую игры (ведь с прогрессом пришлось бы считаться, даже выпуская обычное продолжение), то самые большие изменения в The Westerner коснулись сюжетной направленности. Если в 3 Skulls of the Toltecs нашей целью был банальнейший поиск древнего сокровища, то в The Westerner главный герой станет движущей силой - ни много ни мало - настоящей социальной революции!

В диком городке Дикого Запада сложилась самая что ни на есть критическая ситуация, когда финансовая верхушка города в лице фактического владельца данного населенного пункта мистера Старека ни за какие коврижки не хотела умерить монополистические интересы, а мелкие фермеры уже просто-напросто не могли с этим мириться. Но до поры до времени превосходство фракции "богачей" в людях, оружии и деньгах позволяло держать ситуацию под неким подобием контроля.

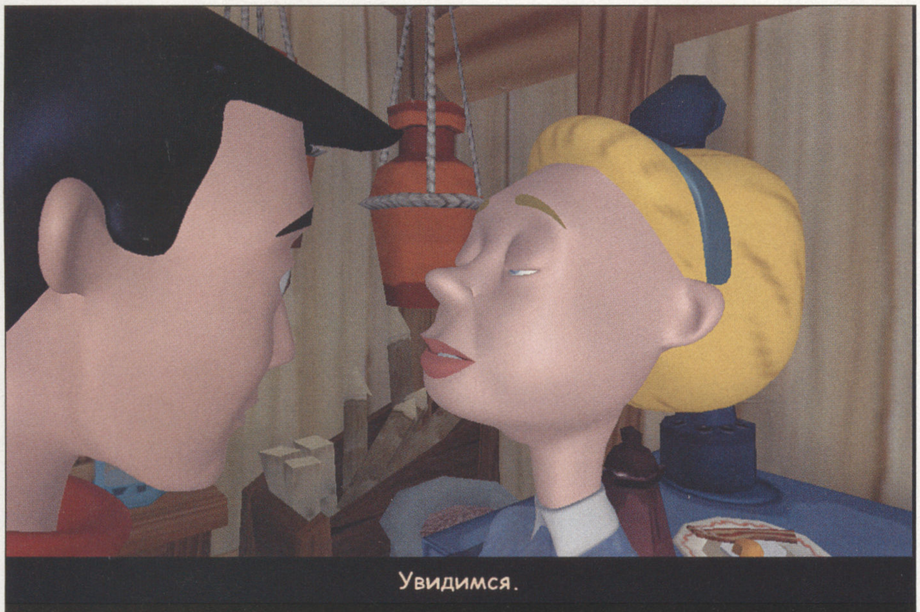
И тут в городе появился Фенимор Филлмор... Правда, наш герой был абсолютно равнодушен к идеалам марксизма и социального равенства, а грезил лишь ужином да ночлегом. Но волею случая эта безобидная мечта привела его к окраинной ферме в Старексити, причем привела в тот самый момент, когда три типа бандитского вида с револьверами (посланцы мистера Старека) и дюжий мужик с дробовиком (фермер) ожесточенно спорили (пока только спорили) о том, кто в поле хозяин. Поскольку на дворе была ночь,

Вот кому надо было поручать продолжение "Ларри"



Хороший ковбой - на все зубы мастер!





Молодой человек, потанцуйте-ка со мной...


Этапы мозгового штурма: Разминка


Размышление


Спиритизм


Медитация


И, наконец, аутизм!

Фенимор сослепу подъехал не к парадному входу, где и разворачивалась дискуссия, а с заднего двора. Вот почему обе договаривающиеся стороны ничего не подозревали о чьем-то постороннем присутствии. Ковбой тоже был рад этому и предпочел бы и дальше наблюдать за событиями из-за угла. Для пущей безопасности он даже решил чуть-чуть отступить в темноту ночи, дабы еще более снизить риск быть обнаруженным. Но, к сожалению, та часть пространства, в которой оказалась пятая точка Фенимора после маневра, была уже занята не в меру колючим кактусом. Резкий вскрик, инстинктивный прыжок, и вот уже фермер с бандитами, прекратив на время перебранку, изучают новичка. Немая сцена сменяется шумной разборкой, в результате которой три злодея бросаются наутек, а обрадованный аграрий ведет своего нежданного спасителя в дом...



Новость о ночном происшествии быстро облетает округу (благо вся округа – это всего лишь еще одно фермерское хозяйство), и вот уже сход глав двух семей благословляет парня на великие дела во имя изменения политико-экономической ситуации в регионе. На кой черт все эти радости самому герою? На счастье (или на беду) фермерам симпатизирует красивейшая девушка в округе, а по совместительству - племянница главного злодея мисс Рианнон Старек. Взглянув на это чудо природы, наш ковбой минут пять пытался оторвать нижнюю челюсть от пола, а справившись с этой задачей, понял, что выбора у него нет. Придется геройствовать! Наше дело правое, и, кажется, мы победим!


Bang-bang

Про шутки, морковь и жгучую сарсапариллу

Мир The Westerner, особенно при взгляде на общую карту, кажется маленьким. Две фермы, школа, городок в четыре дома, где все до боли нам знакомо (салун, офис шерифа, банк, магазин плюс аппендикс в виде станции), ранчо Старека, мост да нечто под названием ярмарка (а на самом деле - стрельбище). Но, проведя в этом мире пару часов, понимаешь, что по-своему он идеален, ибо, несмотря на компактные размеры, очень хорошо продуман. А два с половиной десятка персонажей довершают иллюзию целостности этой вселенной.

Зачем же такому небольшому образованию нужна карта? Дело в том, что перемещения между означенными локациями осуществляются с помощью транспортных средств (чаще всего, в седле верного скакуна по кличке Райо, но иногда приходится пересаживаться на дрезину). И эта фича (общая карта, а не дрезина!) введена для того, чтобы герой имел возможность оперативно передвигаться между любыми локациям, не посещая при этом промежуточные объекты.

Коль речь зашла о характерных особенностях, то надо упомянуть, что в соответствии с модными ныне тенденциями в The Westerner, помимо решения различного рода пазлов, часто приходится заниматься совсем уж не квестовой работой. Разработчики назвали такой род деятельности мини-играми, но в полной мере это относится только к тиру. Часть заданий можно определить как экшн/аркадные вставки, а некоторые задумки вообще не поддаются классификации. Последнее относится к двум видам деятельности Фенимора: сбору морковки и сарсапарилловым дуэлям. Эти моменты стоит осветить подробнее.

Начнем с моркови. Казалось бы, зачем ковбою морковь? Ну не торговать же ею, в конце концов. Оказывается, все просто и гениально. Любимая пища кроликов вполне подойдет и для лошади. Ведь это только в плохих играх и фильмах четвероногие скакуны подпитываются батарейкой Energizer! Реальные лошади все же предпочитают органику, вот Райо, например, обожает морковь. Даже чрезмерно. Колос-



Внимание! Сегодня чемпион родео Фенимор Филлмор выступит в свинарнике со своим коронным номером



За этим окошком Фенимора ждут горячий ужин, чистая постель и неприятности!

сальный расход морковного топлива не раз заставит игрока забыть про пазлы, вооружиться лейкой и повкалывать на местном огороде.

Сарсапарилловые дуэли же заключаются в соревновании по распитию жгучей сарсапариллы (кактусового первача, не иначе). Причем победителем считается не тот, кто круче закладывает за воротник, а тот, кто после принятия на грудь стопарика в рифму и по делу ответит на подколку оппонента.

Но все-таки главной особенностью The Westerner является юмор. Тон задает главный герой со своей потрясающей способностью в течение всей игры выглядеть забавным неудачником и, в то же время, под занавес в очередной раз спасать всех и вся. Принцесса в награду прилагается. Не отстают от Фенимора в создании игровой веселухи и остальные жители Старек-сити. Здесь смеются все и надо всем. И можно, конечно, долго приводить примеры, описывать те или иные сцены, но делать это - значит испортить настроение тем, кто пока еще только собирается познакомиться с The Westerner. Поэтому ограничимся скупой фразой "С юмором здесь все в порядке", а для пущей таинственности сдобрим ее загадочной улыбкой.

Страшная глава, в которой заканчиваются плюсы, начинаются минусы, а на дне притаилось заключение

Немаловажную лепту в общую положительную палитру эмоций вносит отличная работа художников и аниматоров. Практически не уступая трехмерным красотам последнего Broken Sword, игра переплевывает своего маститого предшественника по части отображения эмоций. Лица всех персонажей поражают мимикой, а местные ролики, в которых сплелись воедино творческая работа режиссера, талант художников и блестящие операторские находки (некоторые, прямо скажем, явно были навеяны творчеством Серджио Леоне) – шедевры в полном смысле этого слова. Они смотрятся как полноценные анимационные произведения высшего качества.



Звуковая часть выполнена под стать графике, при условии, что вы отключите музыкальное сопровождение. Последнее представляет собой сборную солянку из 2-3 мелодий на заданную тему, и потрясающе справляется с нагнетанием эффекта заезженной пластинки уже ко второму получасу игры. К несчастью, не все недостатки этой в целом отличной игры столь же легко устранимы. Отрелизенная версия The Westener полна багов, из-за которых игра либо вылетает, либо становится непроходимой в принципе. В последнем случае про этот неприятный факт узнаешь далеко не сразу, что может вылиться в глобальный рестарт всей игры. Пару нелестных слов стоит сказать и о переводчиках. Грамматические ошибки, путаница родов, бессмысленность некоторых фраз вносят свою долю горчинки в медовый пряник, даже несмотря на то, что к переводу ключевых моментов претензий практически нет, да и юмор практически не пострадал.

А теперь настала пора говорить о классическом недостатке всех хороших адвентюр. Да, игра проста и коротка. И ведь так и хочется достать из шкафа большую ложку, сесть за стол и громогласно требовать добавки, и чтоб сегодня вечером, на крайний случай - завтра утром. Но, если задуматься, ведь на то, чтобы просто написать хороший оригинальный сюжет, сохранив в качестве игровой основы The Westerner, уйдет чертовски много времени и сил. И даже при таком раскладе, повторение успеха отнюдь не гарантировано. А ведь разработчики, как талантливые люди (а они, несомненно, очень талантливы), захотят пойти дальше, покорить новые высоты. Хочется верить, что у них все получится, но сколько времени это займет? И вот поэтому, чтобы не бередить душу столь тревожными размышлениями есть предложение поумерить собственные аппетиты (по крайней мере, на время), сказать создателям The Westerner "спасибо" и, скрестив на удачу пальцы, добавить "и до новых встреч".

Н

Самое страшное оружие фермеров — это старик-трансвестит!



РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★☆	8.1
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★☆☆☆	
СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ	★★★★★★★☆☆☆	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★☆☆	

И снова кольца

Александр ВАСНЕВ

Что квест грядущий нам готовит?



★ Жанр Adventure ★ Издатель The Adventure Company ★ Разработчик Streko-Graphics Inc.
★ Рекомендуется Pentium III 800 MHz, 128 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb) ★ Сайт www.auragame.com

Они снова сделали это. После небольшого перерыва The Adventure Company выпустила на радость нам и на потеху беспощадному богу по имени "Годовой план доходов" очередную адвентюру-мистоид. Событие, казалось бы, настолько рядовое, что снова тратить целую полосу журнального пространства на обзор такой игры в обычной ситуации мы посчитали бы кощунством, но все-таки есть в нашей сегодняшней гостье что-то, что позволяет выделить Aura среди прочих Mysterious Journey, Forever Worlds, Crystal Key...

Еще не устали спасать мир? Тогда вам сюда

Жил да был в одном из миров студент по имени Уман. Жил счастливо и безмятежно, во всем полагаясь на мнение своего наставника, главы местного клана по имени Аракон. Мудрец же, видя такую почтительность и прилежание, держал паренька у себя в любимчиках. Как-то раз решил он отблагодарить ученика, выдав тому забесплатно путевку в другие реальности да грант на обучение у виднейших светил чужеземной науки. Юноша сему повороту дел обрадовался и вприпрыжку побежал готовиться к путешествию. Старец же умилился такой реакции своего ученика да задремал от счастья на своем троне. А когда проснулся, обнаружил, что в клане случился переворот и к власти под лозунгом "Сила есть, ума не надо" пришли качки-милитаристы.

Первым ходом нового вождя явно должна была стать экспроприация принадлежавших Аракону богатств. Самыми ценными в сокровищнице были четыре магических кольца, могущественные артефакты, которые, будучи соединены с другими древностями, способны даровать человеку вечную жизнь, ну и пару магических бонусов в придачу. И если бы такая ценность попала в руки не отягощенного разумом воинственного питекантропа, то последствия могли бы быть ужасными. Но старик оказался не лыком шит и в последний момент сумел отослать искомые кольца Уману, который уже вовсю прогревал мотор местного транспортного средства специального назначения (этакой вариации на тему дирижабля) с нетерпением ожидая возможности начать путешествие. И вот теперь задача студента заключается в том, чтобы, странствуя по чужим мирам, найти остальные артефакты и уберечь их от загребущих рук мятежников.

А теперь о главном...

Завязка игры вполне стандартна, к тому же за последние полгода The Adventure Company дала нам возможность посетить столько чужих миров, что в ответ на приглашение совершить новое путешествие, так и хочется спросить: "Что, опять?" Но если все-таки отринуть в сторону плохие предчувствия и последовать за витком сюжетной мысли, то последующие за этим события способны по полной программе компенсировать ощущения дежавю. Да, сюжет Aura - это старые песни в исполнении нового коллектива, зато какого талантливого. Ведь, во-первых, Au-ra - это чертовски красиво; во-вторых, Aura - это очень логично; и, в-третьих, Aura - это, наконец, понятно. Что значит "понятно"? Как обстояли ситуация с решением паззлов раньше? Героя помещали в некий мир, полный головоломок, где даже намеки на на решение предлагаемых заданий отсутствовали. Теперь подобный беспредел остался в прошлом: в Aura Fate of the Ages более половины всех задач снабжены некой направляющей инструкцией, которая исполнена в виде не слишком подробных, но вполне понятных чертежей, описывающих взаимодействие тех или иных механизмов.

И это здорово, это настоящий праздник жизни на улице любителей прокладывать свой путь сквозь сюжетные хитросплетения исключительно силой разума. Хочется лишь надеяться, что самодержцы адвентюрного мира из The Adventure Company не станут беспечно почивать на лаврах, а продолжат движение вперед, к идеалу, который теперь, после выхода Aura, стал, быть может, чуточку ближе. **Н**

РЕЙТИНГ

- ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС ★★★★★★★☆☆☆
- ГРАФИКА ★★★★★★★★☆☆
- ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★☆☆
- СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ ★★★★★★★☆☆☆
- ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА ★★★★★★★☆☆☆

7.1

И даже здесь все доски от лавочек по дачам растащили!



Заходи, дорогой! Посмотри, какая стильная комната! Всего пять баксов в день!



К счастью, этот паззл нам решать не придется



ЗВЕЗДА ПО ИМЕНИ "АВРОРА"

(В ПОМОЩЬ СОЗДАТЕЛЮ ПРИКЛЮЧЕНИЙ)

AIWAN

На нашем диске вы найдете небольшой демо-модуль. Чтение статьи окажется более плодотворным, если параллельно вы загрузите его в Aurora Toolset и как следует изучите. Статья написана по версии Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide 1.32.

"Стремление сначала понять все до самого конца, а потом уже работать - очень частая причина неудач".
А.Б. Мигдал

Здравствуйте, в этом материале я изложу основы работы в BioWare Aurora Neverwinter Nights Toolset (далее - Toolset). Если вы решитесь взяться за это сложное и интересное дело, то, ознакомившись с процессом создания модуля "с нуля", будете в силах сделать свое маленькое приключение. Также я постараюсь ознакомить вас с тонкостями работы и профессиональным сленгом тулсетчиков. Если вы попадете на форум и увидите слова вроде: NPC, синька, вейп, и т.д., то сразу поймете, о чем идет разговор. Этот материал рассчитан не на "авторитетов", а на начинающих модульмейкеров.

Спешу огорчить тех, кто ищет ответы на все вопросы по скриптингу. Здесь вы найдете только элементарные основы и готовые скрипты, необходимые для успешного построения модуля. Учебник по скриптингу со многими ответами - NWN Lexicon - можно взять на сайте *nwvault.ign.com*. Также на первых порах вам поможет простая программа LILAC SOUL'S NWN SCRIPT GENERATOR, найти которую вы можете там же.

Мы обсудим процесс создания модуля и основные трудности, с которыми сталкиваются начинающие (закрыть дверь, создать NPC с нужными свойствами и т.д.) Я постараюсь охватить все области, начиная с локаций и заканчивая созданием вещей в Toolset'e. Предлагаемый материал основан на личном опыте автора, полученном при работе с Toolset'ом практически каждый день с октября 2002 года, иногда по 12-16 часов в сутки. Если вы с чем-то не согласны или заметили неточности, пишите на почту Aiwan@yandex.ru, я с удовольствием выслушаю вас. Спасибо DBColl, Lex, _kaa_, Lazy Ranma и Plut за консультации, а также всем тем, кто помогал, задавая свои вопросы.

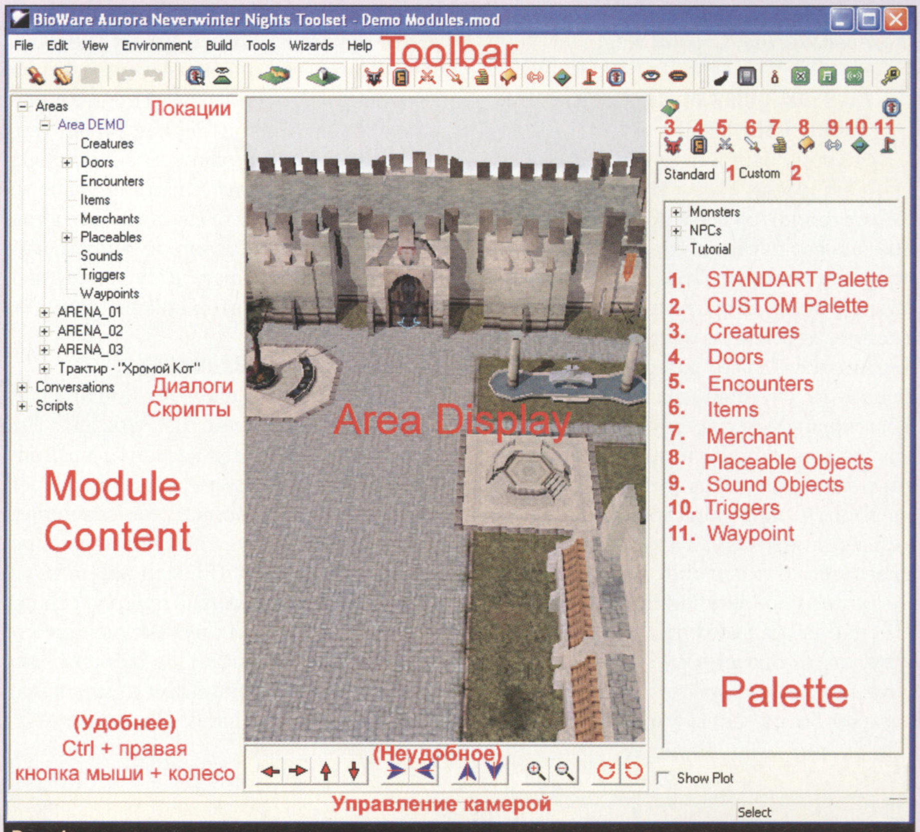


Рис. 1

ГЛОССАРИЙ

В этом разделе описано каждое понятие и имя в тулсете. В скобках приведен перевод, а иногда и сленговое название, чтобы мы понимали друг друга в дальнейшем.

Toolset (тулсет) - инструментальный набор для создания и редактирования модуля. Поставляется вместе с игрой Neverwinter Nights и находится в корневом каталоге инсталлированной игры. *(Рис. 1)*.

Кстати, если вы думаете, что BioWare делает свои кампании на точно таком же инструменте, то глубоко ошибаетесь. Их тулсет будет помощней...

Module (модуль, мод) - файловый архив формата ERF с расширением *.mod, который вы создаете в BioWare Aurora Neverwinter Nights Toolset. В него входят: набор диалогов, NPC, локаций, объектов, скриптов и всего того, что в сумме составляет новое приключение на ресурсах игрового движка. Модуль запускается и работает в игре Neverwinter Nights.

Любая официальная кампания BioWare в Neverwinter Nights - набор точно таких же модулей. Но они находятся в папке \nwm вашей игры и имеют расширение *.nwm. Чтобы открыть их редактором, переименуйте в *.mod. Существует три разновидности модулей: одиночные, шарды и универсальные, в которые можно играть и по сети, и в одиночном режиме.

Aurora Engine (Аврора) - движок, на котором построена Neverwinter Nights.

Area (локация, арена, лока) - набор областей внутри вашего модуля: интерьер дома, пещера, улицы города и т.п.

NPC (Non-Playing Character, НПС, непись) - персонаж, не находящийся под управлением игрока, а выполняющий определенные указания, команды скриптов, заданные создателем модуля. Бегающие собаки, обыватели или нападающие монстры - все это NPC.

PC (Playing Character) - игровой персонаж, т.е. созданный игроком.

Creature - монстр или NPC из Neverwinter Nights.

Module Creator (модульмейкер, мастер) - это тот, кто создает свой модуль. Если вы делаете модуль при помощи Toolset'a, то официально называетесь Module Creator.

DM (Dungeon Master, ДМ) - человек, который управляет игрой по сети и всем, находящимся в модуле. В обязанности DM'а входит следить за порядком и проводить квесты в реальном времени.

PW (persistent world, Шард) - модуль-мир, помещенный на сервер в локальной сети или в интернете, к которому подключаются разные игроки. Управляют такими модулями DM'ы.

Palette (палитра, синька) - этот термин употребляется для описания групп, которые содержат какие-либо предметы или создания. Все монстры, предметы, магазины и т.д. распределены по группам и составляют в сумме палитру.

STANDART Palette (стандартная палитра) - палитра, созданная Bio Ware для официальных кампаний. Присутствует по умолчанию.

CUSTOM Palette (пользовательская палитра) - палитра, созданная автором модуля на основе существующих ресурсов или же подключенных (смотри пункт "Hak"). Представляет собой список предметов или монстров, которые вы измените и сохраните в своей палитре для быстрого и удобного копирования или работы с ними в скриптах непосредственно в игре.

Кстати, на сленге модульмейкеров пользовательскую палитру называют "синька". Это название получилось от сокращенного обозначения всех уникальных предметов и созданий, занесенных в палитру, каждый из которых имеет уникальный blueprint ResRef.

ResRef (Resource Reference) - служебное имя, оно уникально для каждого предмета, занесенного в палитру. Его нельзя изменить у объекта, можно только сохранить объект с новым ResRef'ом.

Tag (тэг, служебное имя) - служит для установки связей внутри модуля или обращения к объекту при помощи скрипта. Но, в отличие от ResRef'a, Tag можно изменить, как на локации, поставив объект, так и с помощью скриптовых команд непосредственно во время создания объекта в игре.

Name (имя) - обычное отображаемое у всех объектов имя, например, "сундук", "дверь" или имя NPC.

Tile (тайл) - самый маленький участок поверхности. В редакторе он представляет один квадратик в сетке всей локации. Каждый такой квадрат имеет размеры 10x10 метров, максимальный размер области - 32x32 квадратов.

Особенность Aurora Engine состоит в том, что он работает не со всей площадью, а только с той частью, которую видит игрок. Большое количество разнообразных тайлов находится в системных ресурсах, из них, как мозаика, выстраивается вся локация.

TileSet (тайлсет) - группа тайлов определенного вида. Например, Forest TileSet включает в себя тайлы деревьев, камней, водного потока и все прочее, что может находиться в лесу.

Doors (двери) - двери являются важной деталью модуля. С их помощью можно перемещаться из одной области в другую или в разные части локации, разделенные дверями.

Encounters (столкновения, боевки) - представляет собой фиолетовую, полупрозрачную область на локации, при попадании на которую происходит спавн монстров. В игре они просто создаются из палитры и появляются в этой области.

Item (итем) - предмет, который игрок может использовать или положить к себе в снаряжение. Например, кольца, браслеты, оружие и т.д.

Merchant (торговец, магазин, лавка) - представляет специальный Waypoint с инвентарем - предметами торговли, которые появляются для обмена в диалоге торговца.

Waypoint (вейпоинт, вейп) - помечает точки на локациях. Например, для движения NPC или для названий мест на карте.

Placeable Objects (объекты) - устанавливаемые на локацию объекты из палитры. Например, дерево, сундук, ящик, стол и т.д.

Sound Objects (звуковой объект) - представляет точку на локации, вокруг которой слышится звук. Выглядит и устанавливается подобно объекту. Зона распространения, время или уровень громкости настраиваются в свойствах.

Trigger (триггер) - синеватая, полупрозрачная область на локации, подобно Encounter, при пересечении которой происходят разнообразные действия, выполняемые скриптом. Скрипты вставляются в специальные слоты, соответствующие назначению, т.е. на действие игрока или NPC: наступить на триггер, сойти с триггера и т.д.



Script (скрипт) - набор команд и инструкций на внутреннем языке программирования, для выполнения тех или иных действий в Aurora Engine. Синтаксисом подобен Си/Си++.

Faction (фракции) - один или несколько NPC, сгруппированных вместе и имеющих одинаковые показатели шкалы отношений к другим фракциям. Представлено это в виде таблицы, где по шкале 100% распределяется реакция на того или иного NPC не из этой фракции либо на внешнее проявление в поведении: 0% - враг, 50% - нейтрален. Например, враги нападают на всех, кроме своей фракции, а обыватели при виде боя убегают. Это работа фракций и отношений, а также скриптов.

Wizard - в состав Toolset'a входят разнообразные помощники для создания вещей, локаций, скриптов. Например, Script Wizard, Area Wizard и т.д.

Paint Start Location (точка старта) - выглядит как синий кружок с красной стрелочкой внутри. Он ставится в ту точку, с которой начинается первая загрузка модуля.

Hak (хак) - дополнительные ресурсы, не входящие в состав стандартных, но подключаемые к модулю. Например, дополнительные объекты, щиты, монстры, TileSet'ы и т.д. Для использования модуля с ресурсами Hak'a необходимо, чтобы этот Hak был на каждом компьютере, с которого запускается модуль.

NWN Lexicon (Лексикон) - "букварь" начинающего скриптера. В нем сотрудниками BioWare описаны все функции и способы их применения. Если вы владеете английским, то он пригодится. Если не владеете, то держать под рукой все равно надо.

NWScript - язык написания скриптов в Neverwinter Nights.

Include (Инклюды) - внешние библиотеки дополнительных функций. Они расширяют стандартный набор функций NWScript, т.е. вы сами из стандартных функций создаете свои новые и подключаете к скрипту.

Loot (лут) - итемы, остающиеся после смерти монстра или разломанного сундука.

CR (Challenge Rating) - рейтинг вызываемых существ, позволяет примерно понять сложность и крутость NPC. Он складывается из уровня, класса, общих боевых и защитных параметров.

Иллитиды рекомендуют



Каждый объект в палитре имеет три служебных имени: ResRef, Tag и Name. Например, простая дверь будет иметь ResRef = door_normal, Tag = DOOR_NORMAL_01 и Name = Дверь. Возможно существование двух или более предметов с одинаковыми Tag'ами и именами в палитре, но ResRef всегда уникален у объектов одного типа. Палитру можно сравнить с папкой, в которой невозможно существование двух одинаковых файлов. Но на локации вы можете установить сколько угодно одинаковых объектов, данное правило существует только для палитры.

С ЧЕГО НАЧАТЬ

Вы полны идей и твердой решимости сделать большой модуль или маленький...Вопрос: для чего это вам? Что это будет? Небольшое приключение, просто занимательное времяпровождение или серьезный проект? Если первое, то нужен небольшой сценарий, пусть даже схематичный. Если второе, то тут делайте, что хотите, это для души. Если же вы задумали серьезный проект, то приведенная ниже информация - для вас.

1. Общая идея

Определитесь, где будут проходить события в вашем модуле. Пусть это будет уже известный мир, например, Forgotten Realms, или ваше собственное творение. Попробуйте сами или попросите того, кто в этом разбирается лучше, написать сценарий для вашего приключения. Вы можете предоставить общую идею и краткое описание событий, а ваш сценарист свяжет все воедино. Лучше всего доверить написание сценария и диалогов человеку с литературными способностями.

2. Важные советы

Предположим, вы уже определились, что это будет: одиночная кампания или шард. Но для начала работы над проектом следует знать несколько золотых правил, некоторые из которых написаны кровью (шутка):

- не следует делать модуль слишком большим. Достаточно большой модуль будет загружать систему, и разные внутригровые процессы будут идти с большим скрипом. Разумный максимальный предел 40-50 Мб (не в архиве). Все кампании BioWare выдержаны в таких же пределах;

- любой скрипт, который запущен без условий (например, наличие в локации игрока), будет работать во всех локациях, где он установлен. Это значит, что если у вас 90 локаций и в них ходит по три-четыре NPC с одним скриптом, то все эти скрипты будут работать одновременно во всех 90 локациях у всех 270 NPC. Это связано с тем, что Neverwinter Nights была изначально задумана для игры по сети и интернету, а одиночная кампания - не больше чем демонстрация возможностей Aurora Engine;

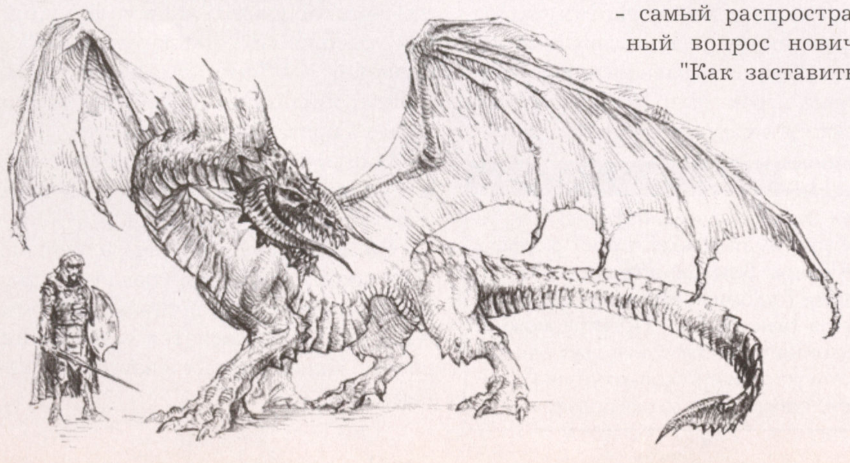
- никогда не пользуйтесь русским шрифтом в написании служебных имен, а именно Tag'ов, ResRef'ов и т.д. Компилятор воспринимает русский шрифт как что-то чуждое. В синтаксисе скриптов строчная буква "я" приводит к невозможности компиляции скрипта. Как этого избежать, т.е. как все-таки использовать в скриптах строчную "я", мы рассмотрим позже. Возможно, официальная локализация что-то изменит в этом вопросе, но на данный момент все обстоит именно так;

- если вы решили делать модуль-шард, то должны знать, что скрипты, написанные неопытным скриптером, могут подвесить сервер за несколько секунд. Чтобы ваш шард работал в Сети, нужен скоростной хост, на котором вы установите дистрибутив Neverwinter Nights. К этой задаче приплюсуйте еще умение работать с базами данных и знание основ администрирования сервера Win 2000 или XP. А лучше Linux систем, так как сервер на основе Linux на порядок менее ресурсоемкий и более стабильный. Вот минимальные требования к серверу: исходящий трафик - примерно 4-5кб/с. на игрока, входящий - 1-2кб/с. Памяти - чтобы как можно больше оставалось после запуска модуля. Скажем, модуль (32 Мб) с хаками занимает примерно 150 Мб оперативки, т.е. на 256 Мб в принципе должен нормально работать. Но чем больше - тем лучше. Место под сервер на диске - 1,5-2 Гб. Клиент сейчас занимает около 3 Гб;

- в обязательном порядке систематизируйте написание имен скриптов, да и всего, что вы создаете. Через некоторое время вы не сможете легко найти скрипт, который назван одними цифрами или по умолчанию, как предлагает Toolset. Разумно выделить каждому члену команды букву или две, обозначающие авторство последнего. Например, я все свои скрипты пишу, начиная с двух букв "am_", а тэги - с "AM_";

- самый распространенный вопрос новичков: "Как заставить игрового персонажа спать, кушать, отдыхать с помощью дров и костра и т.д." Вы собираетесь сделать симсов? Если да, то вы ошиблись или вас обманули продавцы пиратской продукции. Это ролевая игра, в ней отыгрывают роль своего персонажа в идеале. Надеюсь, ваш модуль не станет борьбой за выживание, навязанной вами игроку через обилие скриптов, имитирующих жизненные функции реальной жизни;

- самое главное, Toolset - это не просто редактор, это полный набор инструментов, с помощью которого сделана одна из самых передовых ролевых игр. Для того чтобы овладеть его возможностями и быть с ним на "ты", придется провести за ним очень много дней. Создание хорошего модуля займет продолжительное время, возможно, даже не один месяц и не два, а целый год. Прежде чем садиться за большой проект, сделайте маленький модуль, этим вы избавите себя от многих ошибок в будущем.



3. Команда

Если вы решили сделать большой модуль и точно знаете, что не бросите его на полпути, есть смысл подумать о том, чтобы объединиться с такими же энтузиастами, как вы. Хорошо рисовать локации, писать диалоги, скрипты и быть сценаристом не дано практически никому. Сделать большой модуль одиночке под силу, но это трудно. В BioWare модули официальной кампании делает около восьми человек одновременно, и это профессионалы, каждый - в своей области. Если вам нужны единомышленники, то ищите их в своем дворе, школе, институте или в интернете. К тому же, многие технические вопросы, возникающие у вас и тормозящие творческие порывы, уже кто-то когда-то решал. Поэтому, сделайте закладки в ваших ссылках на форумы: *www.wrg.ru/forums/index.php*. Здесь собирается много людей, которые делают свои модули и которые помогут в разрешении любого вопроса, вставшего между вами и Toolset'ом.

Команда, состоящая из двух-трех человек, с уважением относящихся друг к другу и хорошо делающих свое дело, может больше, чем десять разгильдяев, стремящихся помочь проекту и ничего толкового не предлагающих. Подбирать людей в команду надо осторожно. Если вы уже работаете с кем-то, то не лишним будет опросить всех участников команды и выяснить их мнение относительно новой кандидатуры.

Итак, будем считать, что вы (будь то маньяк-одиночка или команда) имеете на руках сценарий, большой запас нервов и свободного времени. С чего все-таки начать?

ЛОКАЦИИ

Карта или общий план

Начинать строительство модуля нужно с прорисовки карты-схемы. На ней необходимо схематично указать, какие у вас будут локации. Карта (или схема) может быть, простой, например, в виде квадратов с обозначением входов-выходов, городов, пещер и всего остального, что должно быть по сюжету. Она позволит вам ориентироваться на местности и избежать разных неприятных моментов, связанных с переделкой.

Вам нужно определиться с концепцией вашего города. Я делаю упор на городе, так как именно его построение вызывает наибольшее количество ошибок у начинающих. Необходимо решить, где располагаются ворота, кладбище, канализация, казарма, храм и т.д. Если у вас чего-то не будет, то желательно объяснить причину игроку через книги и диалоги NPC.

Создание локации

Названия создаваемых локаций прописывайте английскими буквами, чтобы не было сбоя или крушения всего модуля. При использовании русских букв это не исключено. Название локации будет использовано Area Wizard'ом для присвоения ей тэга и ResRef'a. Например, локация "ARENA_01" при создании будет иметь ResRef "arena_01", тэг "ARENA_0"1 и отображаться при загрузке с именем "ARENA_01". *(Рис. 2)*

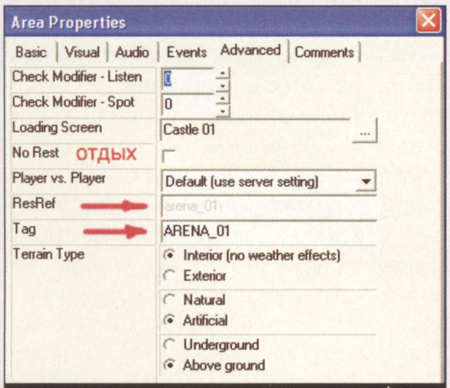


Рис. 2

Иллитиды рекомендуют

Возьмите за правило писать тэги большими буквами, тогда вы без труда отличите их от ResRef'ов. Это относится ко всему: дверям, объектам, предметам и т.д. И если у вас много своих объектов, то тэг и ResRef делайте одинаковым. Тэг будет прописан заглавными, а ResRef - строчными. Но не забывайте о том, что ResRef имеет ограничение по количеству знаков, а именно - 16.



Если вы захотите сменить название после создания локации, то сделать это можно очень просто. Откройте свойства локации и в базовых свойствах смените название на то, какое вы хотели бы видеть при загрузке. Или кликните в окошке Module Content на названии и (через небольшой промежуток времени еще раз активизируется строка) введите новое название. Если вы не выдержите паузу, то просто откроете эту область в окне редактора. После этого во время загрузки будет отображаться новое название, но тэг и ResRef останутся прежними. Название уже созданной территории можно писать русским шрифтом.

Также в этом окне свойств можно задать загрузочный экран для вашей арены. Установите нужное изображение и уберите галочку с рандомных. Тогда при входе в локацию будет демонстрироваться одна и та же заставка.

Иллитиды рекомендуют

В свойствах локации (Area Properties) есть тэг, которому нужно задать имя покороче, так как именно с этим именем вы будете работать в скриптах при обращении к локации. В этом же меню находится пункт, запрещающий отдых. Если нужно, активизируйте его.



Создавая локацию, старайтесь не делать ее больше, чем 16х16 тайлов. Больший размер, скорее всего, будет тормозить на среднестатистических машинах. Не используйте огромных территорий, тем более если вы собираетесь их заселить NPC и установить на них несколько звуков. Можно несколько увеличить одну из сторон локации, но тогда не забудьте уменьшить другую, например, 20х10. Следите, чтобы общее число тайлов на локации не превышало 256.

Изменение размеров локации

Уже созданную локацию можно изменить. В меню есть команда "Изменить размер" (Resize Area), там же есть пункт "Повернуть локацию". По умолчанию при создании арены север находится вверху. Если вы ошиблись с входом или вам необходимо изменить стороны света, пользуйтесь этими командами. Они содержат еще одно меню, спрашивающее о том, в какую сторону и на сколько градусов необходимо повернуть территорию. *(Рис. 3)*



Рис. 3



При изменении размеров локации помните: убираются и добавляются тайлы сверху и справа. Если вам необходимо добавить ряд тайлов снизу, то вы сначала должны будете развернуть ее хотя бы на 90 градусов.

Иногда при изменении стороны со сложным рельефом (подъем, спуск, лес, ручей...), у меня не добавлялись некоторые группы тайлов. Чтобы выкрутиться, я изменил рельеф для операции добавления на простой (читай - однообразный), а затем вернул все к исходному состоянию.

В процессе постройки сложного рельефа вам может понадобиться перенести часть уже сделанной территории в другое место, например, подвинуть или разделить готовую территорию на части. (Я разрезал город из 24х23 тайлов на три локации 12х10, без ощутимых потерь.) Это делается просто: выбирайте любую группу тайлов, нажав Esc и удерживая левую кнопку мыши. Esc нажимаем для того, чтобы очистить курсор и убрать с него любую группу тайлов, которой вы пользовались ранее. Выделенные тайлы окрасятся в синеватый цвет. Теперь вам необходимо скопировать их в буфер при помощи команды Ctrl+C и, если необходимо, удалить с локации - Ctrl+X. Теперь нажимаем Ctrl+V (появятся скопированные тайлы в полупрозрачном виде) и вставляем их в нужное место или на новую локацию из ***таких же*** тайлов. При необходимости поворачиваем скопированный кусок правой кнопкой мыши.

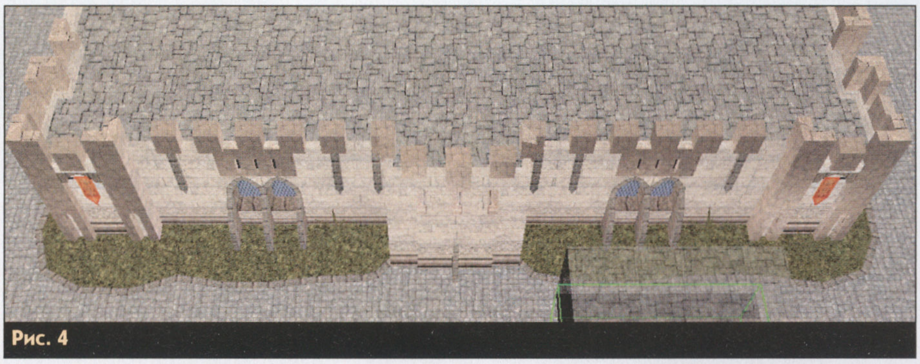
Установленные на локации объекты (звук, точки пути, pls_ и прочее) при копировании тайлов не переносятся, так что их придется ставить заново.

Работа с тайлами внешних арен

Вам уже знакомо чувство эйфории, появляющееся при изготовлении карты в Toolset'е? Вроде все так просто и красиво получается? Я вас разочарую. Все не так элементарно, как выглядит на первый взгляд. Для наглядности воспользуемся тайлами города, так как они наиболее сложны и насыщены свойствами.

Возьмем любую локацию в городских тайлах. Посмотрите внимательно на булыжник мостовой. Везде он выглядит одинаково, но если использовать "очистку" (Eraser) из меню "местность" (Terrain) на тайле булыжника, то он поменяет текстуру. Кликнув второй раз, получим другую текстуру и т.д. Таких текстур у каждого вида тайлов разное количество. Например, у высокого берега в тайлах деревни их всего три. У булыжника мостовой их больше: с грязными пятнами, деревьями, просто с булыжниками и т.д. Все это сделано для разнообразия, что есть хорошо. Однако взгляните на тайлы домов (Building, которые из меню Terrain, а не тайлы дома House 1 - 2x3 из меню Groups), они чаще всего одинаковые и стоят рядом. Что неприемлемо с точки зрения дизайна. Эти тайлы легко изменить командой "очистить" или при помощи следующей операции: нажимаете Esc, кликаете на нужном тайле, нажимаете Del (далее я буду называть это действие - Esc/Del). Произойдет такая же смена текстуры тайла.

Рассмотрим также тайлы замка. Поставьте небольшой замок, например, 5x3 *(Рис. 5)*. Присмотритесь, окна и углы замка разные! Изменить их можно той же командой (Esc/Del). Углы имеют несколько текстур: выпуклые, со знаменем и т.д. Окна - аналогично: с широким разводом, узким и т.д. Отредактируйте ваш замок в одних текстурах, затем постройте рядом в других. Увидите, они отличаются кардинально! *(Рис. 4.)*


Рис. 4

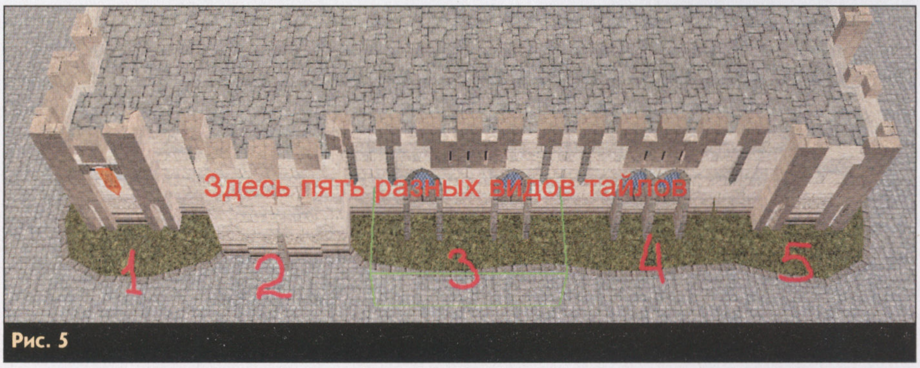


Рис. 5

Иллитиды рекомендуют

Если вам требуется много одинаковых тайлов, например, огромная площадь с одной текстурой поверхности в каждом тайле, то можно скопировать нужный тайл и вставлять его по отдельности в те места, где стоят тайлы, не подходящие по виду текстуры. Это намного быстрее, чем менять вид каждого тайла командой "очистить". Делаем так: Esc, кликаем на нужный тайл, нажимаем Ctrl+C. Вставляем в то место, где нам необходимо сменить текстуру - Ctrl+V. При необходимости поворачиваем правой кнопкой мышки.



Иллитиды рекомендуют



При постройке города используйте для обычных домов тайлы "здания" (Building), а вот группы тайлов 1x2, 2x3 и т.д., которые изображают сложные отдельные дома, применяйте для "важных" зданий.

Данный способ изменения текстур тайлов применим ко всем видам внутренних и внешних арен. Единственный нюанс связан с тайлами ручьев, потоков в городе, дорог и т.д.: их можно изменить, только кликая мышкой, выбрав эти тайлы поверх старых текстур. Например, имеется поток в городе с двумя текстурами камней облицовки. Если вы попытаетесь на том же месте поставить такие же тайлы, то они изменят свои текстуры. Это относится к дорогам, ручьям, коридорам и т.д. Кликая на одном месте, можно подобрать нужный рельеф.

Работа с тайлами внутренних арен

Здесь мало существенных отличий от работы с внешними тайлами, но некоторые моменты стоит отметить. Самые распространенные ошибки при работе с внутренними локациями - неправильное расположение относительно частей света при входе и установка дверного проема вместо двери перехода для выхода из локации. Устанавливать дверной проем (Doorway) можно только для соединения двух помещений. Для двери выхода есть специальный тайл - Door Transition. *(Рис. 6.)*



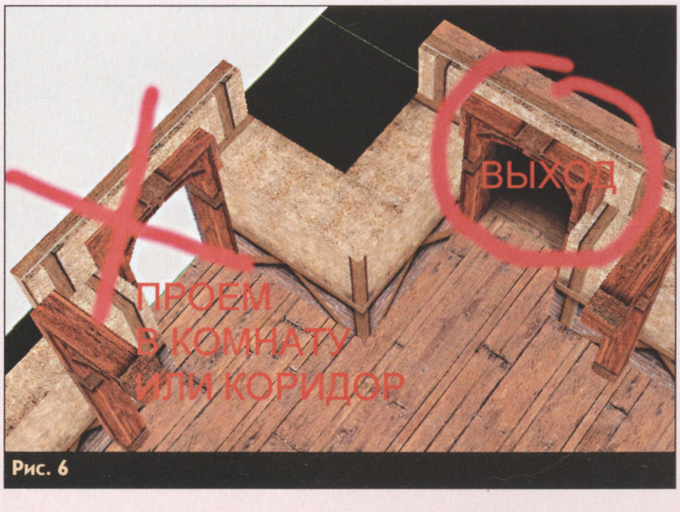


Рис. 6

Почему это важно? Дело в том, что движок Neverwinter Nights обрисовывает горизонт, если вы успели это заметить. При использовании дверного проема из меню Terrain на выход он обрисовывает горизонт несуществующего коридора. В Toolset'е это выглядит нормально, но, зайдя в модуль игроком, вы увидите несуществующий горизонт. Получается, вы выходите наружу, а там еще 15 метров коридора.

Использование свойств тайлов

Помимо всего прочего, тайлы имеют свои цветовые оттенки и возможность проигрывать анимацию. Выберите группу тайлов или один квадрат, нажмите правую кнопку мыши - увидите свойства тайлов. Среди них - два или четыре оттенка и пункты использования анимации.

Освещение применяется для придания группе тайлов нужного оттенка. Например, выберите для алтаря для жертвоприношений красный цвет. Теперь он будет иметь соответствующий оттенок. Использование анимации необходимо для того, чтобы вы могли погасить огонь на столе в трактире или сделать так, чтобы фонтан перестал лить воду *(Рис. 7)*. Это достигается путем установки флажка в свойствах того тайла, который содержит анимационные объекты.

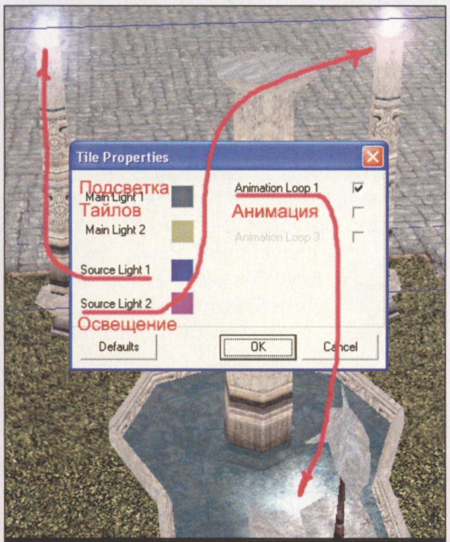


Рис. 7

Иллитиды рекомендуют



Учтите, чем ярче цвет солнечных лучей, тем менее заметными будут оттенки ваших тайлов, так как свет заглушит их. В идеале самый яркий эффект будет при черном цвете солнечных лучей.

Визуальная атмосфера локации

Создавая карту, вы должны представлять ее реальный вид. Так вам будет проще построить именно то, что вы задумали. Мы все-таки ограничены инструментами Aurora Toolset. Определитесь, какие ощущения локация должна вызывать у игрока: тревогу, спокойствие, принадлежность к магии и т.д. От этого будет зависеть ваш выбор цветовой и звуковой гаммы.

Иллитиды рекомендуют



Удобней всего управлять камерой, удерживая Ctrl + левая кнопка мыши (двигаемся горизонтально) или правая (крутимся в любом направлении). Обе кнопки используем для приближения/удаления; если есть колесо прокрутки, то пользуйтесь им. Стандартное управление - такое убожество!

Включите все видеоэффекты: свет, тени, туман. Нажмите F11. Вы перейдете в полноэкранный режим. Теперь в свойствах локации выберите меню визуальных эффектов. Настраивая их, пробуйте создавать свои оттенки цвета, наиболее удачные сохраняйте в палитре цветов. Ваши цвета вы будете видеть на экране *(Рис. 8)*.

Иллитиды рекомендуют



Старайтесь избегать ядовитых оттенков. Навязчивый, резкий цвет может раздражать игроков. Это не относится к специальным ситуациям и локациям.

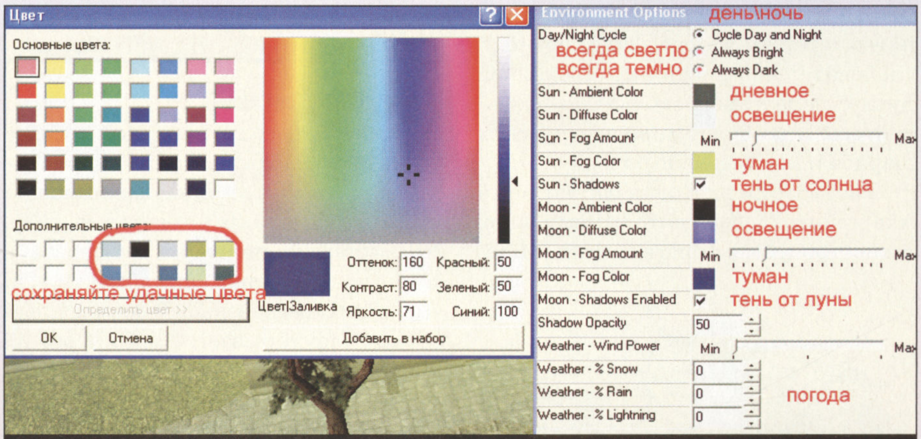


Рис. 8

Картинка в самой игре может отличаться от вида в Toolset'е. Поэтому периодически загружайте ваш модуль и смотрите на него изнутри. Наиболее удачные гаммы цветов сохраняйте, может, потом пригодятся.

Как обмануть "Аврору"?

Примерно через месяц после того, как я сел за Toolset, у меня странным образом глюкнула мышка. А так как в то время я очень много работал с одинаковыми документами, то случился один интересный казус. Я по привычке делал Ctrl+C и Ctrl+V, работая со всем, чем можно, в том числе и тайлами. И вдруг я увидел, что вместо готового здания у меня оказался кусок тайла!

Все очень просто. Когда вы указываете группу тайлов, она выделяется синим контуром. Так вот, если нажать левой кнопкой мышки на один из тайлов, то он останется выделенным, а все остальные нет. Вы уже поняли, о чем я? Теперь спокойно можно отправить ***только его*** в буфер обмена. А дальше - как написано в любой инструкции - выделяем, копируем, вставляем. *(Рис. 9, 10, 11, 12, 13.)*



Рис. 9



Рис. 10



Рис. 11

Если вдруг Toolset начнет ругаться, выкидывать ошибки, не обращайте внимания. Делайте свое "грязное" дело и не слушайте его. Если же вам боязно, то просто перегрузите модуль, и Toolset все забудет. Я не стану расска-



Рис. 12

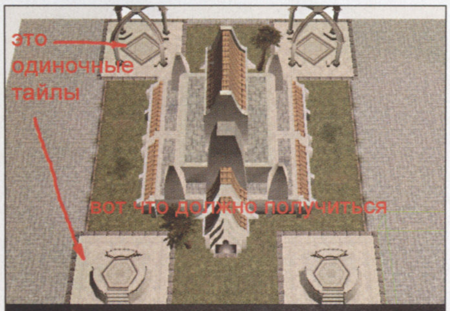
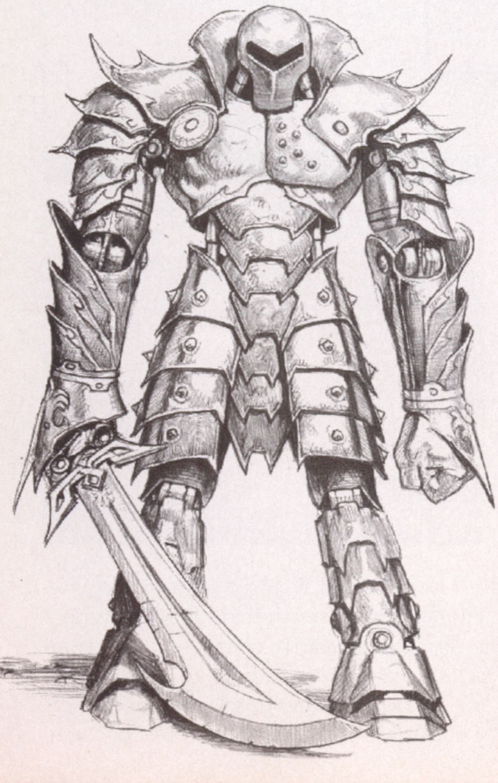


Рис. 13

зывать обо всех интересных сочетаниях тайлов, на это уйдет слишком много времени. Попробуйте поискать сами.

Наши модули из "Проклятия Левора" полностью состоят из разных разбитых тайлов. Вернее, мы уже даже не замечаем, как это выходит. Если надо что-то подрезать или убрать, мы делаем это, не задумываясь. Вы представьте, что будет, если BioWare залечит это одной из заплаток? Ваш труд пойдет на помойку. Но теперь стало понятно, что это скорее фича, чем баг, следовательно, можно со спокойной душой поделиться ею с вами. Пользуйтесь, и да будет хороших русских шардов и модулей еще больше!

Рассмотрим еще один баг, который мне пришлось вылечить самому. Если вы построите локацию в тайлах "Mines and Caverns" и поставите тайл "Stairs Up 2" для перехода между локациями, то, установив в проем дверь, обнаружите, что при переходе вы перемещаетесь и становитесь за дверь. Это ошибка, которую почему-то не исправили: дверь в проем становится задом наперед. Мне нужны были тайлы, изображающие треки шахт с выходом и входом, и я исправил это следующим образом.



Сделайте выход Stairs Up 2, установите этот тайл на локации. Установите в него дверь, она смотрит стрелкой вовнутрь. Сохраните модуль, сделайте где-нибудь рядом дверной проем, можно воспользоваться готовым. Передвиньте эту дверь туда, зажав ее левой кнопкой мыши и потянув. Дальше удалите тайл Stairs Up 2 и поставьте туда такой же, только задом наперед, выходом в другую сторону. Перетяните дверь в этот проем. Мы теперь имеем тайл Stairs Up 2 задом наперед и дверь, которая смотрит в нужную сторону. А теперь нажмите два раза клавиши отмены действия (Ctrl+Z). Дверь останется в проеме, а тайл изменится на тот, что вы удалили. При такой операции дверь останется на месте, вы даже увидите, как она погрузится в пустоту, когда отмените действие один раз. Сделайте отмену второй раз, изменится и сам тайл. Все, такая хитрость побеждает этот баг.

Звук

Звуковые объекты

При работе со звуком самая распространенная ошибка связана с временным интервалом звуков. Начинающие модулестроители, да и некоторые опытные мастера не регулируют интервал, с которым воспроизводятся звуки. По умолчанию он равен 25/5 сек (каждый раз звук проигрывается либо через 25 секунд, либо плюс-минус 5 секунд к основным 25 секундам). На карте с такими звуками вы будете слышать окружающих только каждые 25-30 секунд. Причем все звуки хором. Это неправильно.

Давайте определимся. Звуковые объекты делятся на три основных вида:

- на всей территории (красное кольцо с нотой);
- на одном фиксированном месте (красная стрелка и нота);
- возникающие на определенной территории в разных точках (кубик и нота).

Все три вида изображены на *Рис. 14*.



Рис. 14

Звуки на всей территории. С первым видом все понятно, он действует на всей территории вашей арены. Этими объектами можно озвучить шум волн, ветр или крик петуха по утрам в деревне. Если вы используете несколько звуков или группу одного звукового объекта, попробуйте изменить громкость при воспроизведении. Это поможет звукам стать менее навязчивыми.

Этот тип звуков очень удобен для создания общей атмосферы. Например, я использую его в качестве звука горящего камина в комнате, оставив только 5-10% от максимальной громкости. Подойдя к камину вплотную, вы услышите уже громкий треск горящих поленьев, там я использую звуковые эффекты второго вида. Еще пример: звук на втором этаже таверны, где обычно находятся комнаты для отдыха. Внизу музыка, шум, веселье, а наверху тишина. Я ставлю звук по всей территории второго этажа с шумом трактира, криками и бьющейся посудой на уровне примерно 5% от максимального. Эффект получается отличный.

Звуки на фиксированном месте. Это самый используемый тип звуков. Им прекрасно можно озвучить продукты цивилизации, ручьи, костры и т.д. Следует также помнить - звук костра будет громче звука факела. Поэтому не используйте всегда 100% громкости разных по содержанию, но одинаковых по звучанию объектов. Оставьте 40-50% от максимума у факела, громче не нужно.

Иллитиды рекомендуют



Звуки первых двух типов берут на себя мало ресурсов системы, так как просты в реализации; звуки со случайным воспроизведением потребляют больше ресурсов. Чрезмерное наполнение звуковыми объектами этого вида может снизить производительность системы, и модуль начнет тормозить.

Случайные звуки. Начинающие эти звуки используют редко, а если используют, то не по назначению. С помощью этих звуков можно настроить, например, писк москитов ночью. Для этого мы ставим в опциях звука воспроизведение на случайной позиции *(Рис. 15)*. Далее мы указываем радиус громкости (он важен для всех трех видов звуков), на таком расстоянии от места воспроизведения будет слышен звук. Установим 20 метров. Высота - этот параметр показывает, на каком расстоянии от поверхности будет слышен звук. Если у вас несколько участков на разной высоте, то есть смысл увеличить высоту воспроизведения. И, наконец, самое главное - настройка коробки. Здесь вы указываете, на какой площади звук будет появляться в разных точках. Как только

вы укажете расстояние, то ваш объект будет заключен в схематичный квадрат или прямоугольник. На *Рис. 15* показаны границы воспроизведения звука (50х30 метров).

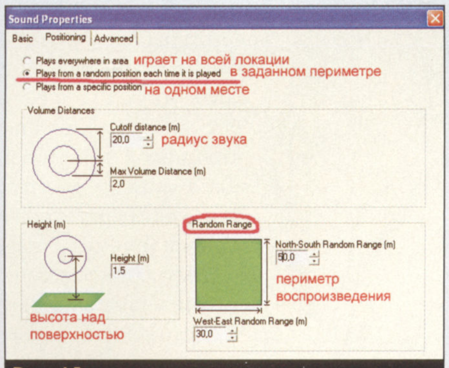


Рис. 15

В Advanced свойствах есть такие параметры, как *(Рис. 16)*:

Active - активный или неактивный звук. Если он работает у вас в скриптах, то отключите его и включайте командой непосредственно в игре;

When to Play - когда звук воспроизводится: только днем, только ночью, всегда или в конкретные часы;

Play Style - стиль воспроизведения: одинарный, периодический или постоянный;

Play Order - порядок воспроизведения: последовательно в списке (если несколько) или произвольно в любом порядке;

Volume Variation - переменная громкость, каждый раз звук будет воспроизводиться с другой громкостью;

Pitch Variation - переменная тональность, она так же может быть разной для каждого воспроизведения звука (в пределах шкалы).

Вот и все, осталось указать временной интервал (Interval), и можно заходить в модуль и слушать то, как вы настроили территорию. При необходимости зайдите в Toolset и измените интервал или громкость с радиусом.

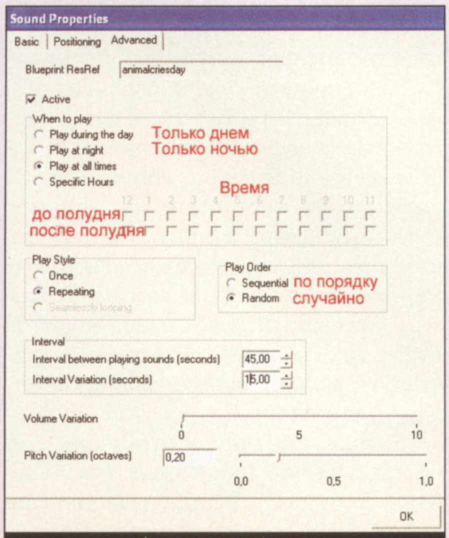


Рис. 16

Музыка и окружающие звуки

В свойствах арены вы можете настроить еще и общий звуковой фон дня и ночи, а также музыкальное сопровождение. Попробуйте поменять окружающий звук на тот, что необходим вам. Не стоит использовать все по умолчанию. Не бойтесь добавлять громкость общего фона, иногда это просто необходимо.

Музыка должна быть подобрана тщательно. И не надо ее использовать в каждой локации! Она необходима для создания атмосферы и бывает в некоторых ситуациях лишней.

В модулях "Проклятия Левора", которые мы делаем командой WRG!, половина объема нашего хака представлена музыкальными композициями.

РАЗМЕЩАЕМЫЕ ОБЪЕКТЫ

Это наиболее интересная и одна из самых сложных тем в нашем разговоре. Трудно, используя стандартные объекты в Toolset'е, не потерять чувство меры, так необходимое дизайнеру. Но мы попробуем расширить скромные возможности палитры.

Размещение неиспользуемых объектов

Все Placeable Object'ы предназначены для определенных нужд. Например, ящики нужны для инвентаря. Но что делать, если у вас есть дом с одним входом, а внутренняя территория с двумя выходами из группы тайлов 2х3 или 2х2? Берем ящик, убираем из свойств галочку об использовании (Useable). Этот ящик теперь не будет выделяться на локации, когда вы наведете на него курсор мышки. Добавляем свой тэг, ResRef, и у нас получился новый объект палитры. Мы заставим ящиками этого вида дверь без выхода, и территория обретет необходимые нам параметры.

Рассмотрим эту операцию подробно. Выберем наш неиспользуемый ящик из палитры и установим его перед дверью. Скопировав его в буфер, поставим пять одинаковых ящиков в два ряда *(Рис. 17)*.



Рис. 17

Выделим эти десять ящиков и скопируем заново. Теперь, нажав Ctrl+V, мы увидим десять полупрозрачных объектов - наш ряд ящиков *(Рис. 18)*.



Рис. 18

При нажатии Ctrl+V наши ящики необходимо поставить внутри первого ряда! Просто переместите их до совпадения последней точки текстур и, совместив один в один, нажимайте левую кнопку. Вот у нас и второй ряд. Повторив данную операцию несколько раз, вы закроете вход ненужной двери *(Рис. 19)*.

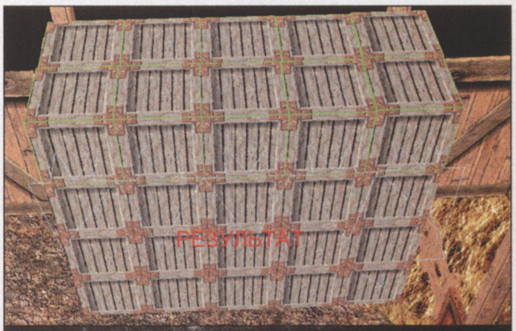


Рис. 19

Попробуйте несколько раз проделать эту операцию с другим видом ящиков. Смешайте несколько видов, разместите несколько ящиков рядом.

Иллитиды рекомендуют



Запомните: если вы хотите использовать свой объект в скриптах, но не хотите делать его используемым, вам необходимо в свойствах объекта на локации убрать галочку "Static". В противном случае не будет возможности изменить анимацию объекта. Например, магический луч света вы не сможете включить или выключить скриптом.

Однако не все объекты имеют правильную геометрию. Например, поленья дров довольно проблематично сло-

жить в красивую стойку. Но это вполне возможно при определенном навыке.

Если вам необходимо развернуть объект вокруг оси, используйте клавишу Shift + правую кнопку мышки.

Существуют объекты, выстраивание которых в пирамиду возможно только при строго вертикальном положении камеры. Вы смотрите на объект сверху. Копируете и вставляете также в вертикальном положении.

Размещение объектов на одной плоскости

Попробуйте разместить на стойке бара несколько кружек. Наверняка ничего не получится. Они будут постоянно соскакивать с текстуры, перемещаться за границу карты и т.д. Необходимо поступить так: расставьте предметы на полу в нужном порядке и нажмите Ctrl+C. Скопировав их на курсор (Ctrl+V), прицеливаетесь к поверхности стойки и нажимаете левую кнопку мышки. Камера должна быть в вертикальном положении, чтобы вы могли точно определить координаты курсора для вставки. Если не получилось, повторите еще раз, обязательно получится!

Таким способом я устанавливаю сервировку столов в тавернах и трактирах, которые используют Placeable Objects из хаков, как для сервировки, так и для самого стола.

Размещение объектов в воздухе

"Зачем такие сложности при установке объектов?" - спросите вы. Дело в том, что установить один объект на другой очень сложно. Вернее, установить легко, а изменить его положение сложно. Он будет постоянно проваливаться в нижний ряд. Почему бы не воспользоваться свойствами Placeable Objects?

Предположим, вы хотите установить статую бога не на пол, а подвесить в воздухе. Как будто ее удерживает на весу магическая сила. Установите статую на пол. Теперь в свойствах ***установленной*** на локации статуи вызовите правой кнопкой список меню, в нем выберите "Adjust Location". У вас появилась шкала координат X,Y,Z и просто красная полоска на черном квадрате. Так вот, Z - это высота, на которой находится ваш объект, сделайте ее 2,00. Статуя повиснет в воздухе! Сохраняйтесь, но не вздумайте трогать ее мышкой, она сразу же рухнет вниз, и поднять ее можно будет только через проделанную выше операцию. Чтобы выставить угол предмета на локации, используйте значения в правом квадрате, просто увеличьте или уменьшите, удерживая ползунок. Стрелка покажет текущее направление относительно оси. Как работают координаты X и Y - разберитесь сами. Возможно, это вам пригодится для совмещения сложных текстур-объектов, находящихся рядом (например, воды).

Размещение одного объекта в другом

Все Placeable Objects позволяют проникать текстурам другого объекта в свои и наоборот. Используем это свойство объектов. Например, присмотритесь к рисунку Рис. 20 и догадайтесь, из чего я выстроил подиум для статуи дварфов? Из неиспользуемых саркофагов. А что делать? Компания BioWare нам особого выбора не предоставила, этот способ тоже имеет право на жизнь.

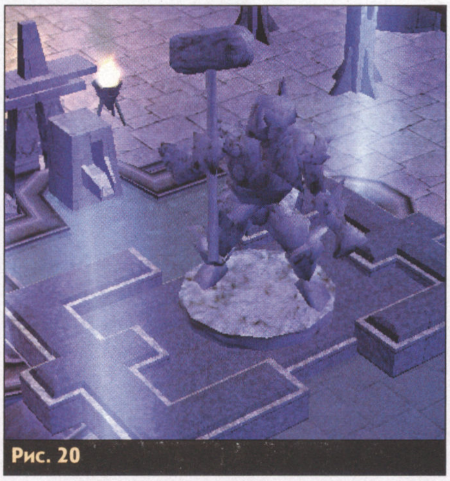


Рис. 20

Используя проникновение текстур, можно добиться изменения внешнего вида одного объекта путем постановки в него другого. Установите большой булыжник, рядом другой. Теперь вращайте один из них вокруг оси, совместите текстуры и, возможно, вы получите булыжник уже больших размеров и другого вида.

На *Рис. 21* показано, как из волшебных брызг, пламени, дыма и звука горящего строения сделан горящий мост.

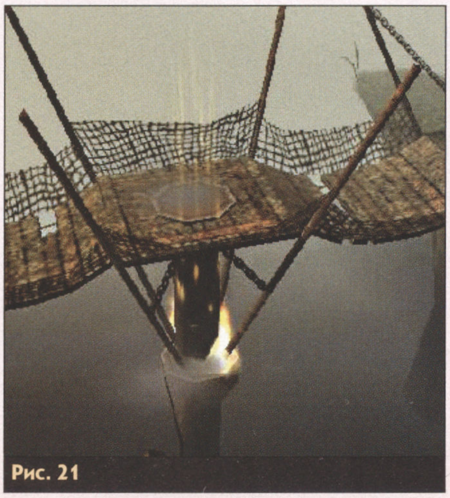


Рис. 21



Совмещение тайлов и объектов

Все, что я вам поведал, довольно легко воспроизвести. Однако больше всего времени у меня ушло на "укрощение" объектов и тайлов при работе с рельефом местности. На сайте *nwvault.ign.com* есть хак-пак, добавляющий текстуры воды как объекты. Эти текстуры необходимо очень тщательным образом совмещать, иначе заметен стык. Установить такие текстуры на рельефе с возвышенностями, камнями и даже кустиками травы не удавалось. Вода постоянно оказывалась то на дереве, то на краю карты, то выше, то ниже. Объект не может проникнуть внутрь тайлов, надо было искать выход. И я его нашел!

Я установил абсолютно ровный рельеф, без единого кустика и кочки. Подогнал мозаику текстур объектов воды, как требовалось по замыслу. Отключил отображение объектов на местности (есть такая опция - изображение стола). Сделав нужный рельеф, я включил отображение объектов. Весь рельеф ужился с текстурами воды.

Иллитиды рекомендуют



Используя данный хак-пак у себя в модуле, учтите: изображение ног и туловища игрока под текстурой отображается только в некоторых направлениях

Насыщенность ландшафта объектами

Самая больная тема. Вы заметили, что объектов в палитре много, но, когда дело доходит до построения локации, их катастрофически не хватает? Или они совершенно не нужны вам в данной ситуации. Все эти проблемы из-за того, что многие начинают делать территории с огромным периметром. Поставив такую карту, не знают, чем ее заполнить. Вот тут и начинается использование фонтанов, десятков деревьев, одинаковых домов и т.д. В палитре BioWare всего два дерева-объекта, это надо помнить. Заставлять ими локацию, делая чащу, по крайней мере, неразумно. Если вам необходимы оригинальные объекты, задействуйте хак-паки или собственное чувство меры при использовании стандартных объектов.

Также следует учитывать, что использование некоторых Placeable Objects будет выглядеть нелепо на определенных территориях. Например, вы зашли в город, а там - сунду-

ки на улицах! Или диван под домом стоит. Представьте, вы идете домой, а у вас во дворе торчит сундук или диван.

При использовании многочисленных одинаковых объектов, если нельзя избежать повторов, то потрудитесь хотя бы повернуть объекты в разные стороны. Это относится к кустам, деревьям и т.д.

Фонтаны

Отдельно стоит отметить такие объекты и тайлы, как фонтаны. Старайтесь ставить их там, где они будут к месту: во дворцах, у правительственных зданий (тайлы фонтанов), у богатых гильдий и т.д. Фонтан - атрибут роскоши и достатка, а не способ заполнения пустого пространства. Избыток фонтанов - это не только некрасиво, но еще и достаточно ресурсоемко. Особенно это касается фонтанов 2x1. Помните об этом.

Иллитиды рекомендуют



Разрабатывая модуль, схематично разделите используемые объекты и тайлы объектов типа дом, фонтан, ферма. Используйте в одной локации только часть объектов и тайлов. Иначе вы получите города времен "Иронии судьбы", улица Строителей, дом 7. Они покажутся близнецами.

Использование объектов из хаков

Если вы решили использовать в своей разработке дополнительные ресурсы в виде хака, то должны будете проделать несколько необходимых действий. В частности, занесите все объекты из хака к вам в "синьку". Присвойте им оригинальные тэги, ResRef'ы, имена, поместив в удобную для вас группу.

Иллитиды рекомендуют



Пытаясь заставить правильно сесть NPC на стул или кресло из хака, учтите, что вам, скорее всего, это не удастся. Лишь немногие объекты в виде кресел, диванов и стульев позволяют это сделать. Читайте внимательно свойства вашего хака. Обратите внимание, NPC при ходьбе иногда проникают внутрь текстур объектов и даже тайлов. С нестандартными объектами это случается намного чаще. Будьте внимательны при установке

Основное отличие объектов из хаков в том, что они не обладают некоторыми свойствами. Их нельзя уничтожить на заранее установленном месте, нельзя включить/выключить анимацию, у них нет портрета при написании диалога и т.д. Но их недостатки меркнут в сравнении с дизайнерскими возможностями.

Использование большого количества pls_objects

Вам приходило в голову, что, например, на вашем складе нужны груды ящиков или сундуков, но их количество в построенной пирамиде может перевалить за несколько сотен? И модуль в этой локации будет тормозить. Можно избежать этого неприятного момента.

Для начала определимся: большая груда ящиков у нас будет на складе или в трюме корабля? Сделаем два разных ящика и назовем их по-разному, можно, не занося в палитру. Например, тэг первого будет PLS_FULL, второго PLS_EMPTY. Теперь выстроим на полу из этих ящиков периметр (5 в ширину и 8 в длину). Причем ящики PLS_FULL должны быть только внешними, по периметру, все остальные - PLS_EMPTY. *(Рис. 22.)*

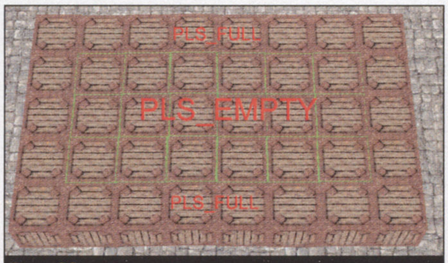


Рис. 22

Выделим все 40 ящиков периметра и, скопировав их в буфер, поставим сверху - получилось два ряда. Добавим третий. Теперь построим точно такой же периметр в один ряд, только из одних ящиков PLS_FULL. Скопируем его в буфер и поставим на наши три ряда построенных вперемешку. Получилось 160 ящиков. *(Рис. 23.)*

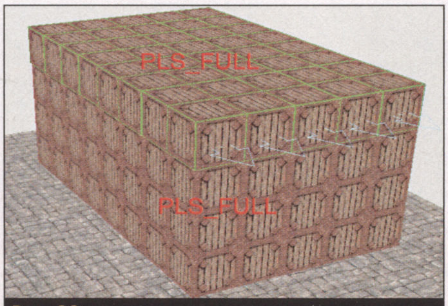
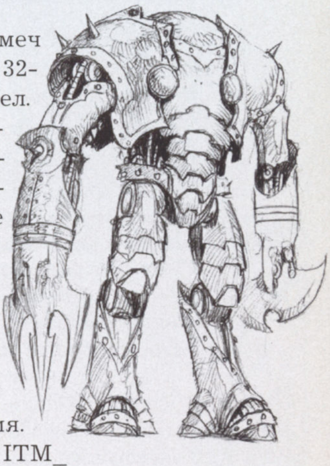


Рис. 23

Это много. И все их будет обрисовывать движок. Теперь удалим все ящики с тэгом PLS_EMPTY. 6*3=21 ящик из каждого ряда. В сумме будет 63. Останется 97. Что тоже немало, но лучше, чем 160. Я показал, как простым способом сделать пустотелый комплекс из pls_ объектов. Нужно вам это или нет, решайте сами.

ОРУЖИЕ И БРОНЯ



Вы видели меч или доспехи для 32-го уровня? Я видел. Печальное зрелище, сопровождающееся вопросом: "Почему я не могу это носить?"

Создание оружия

Создание оружия начинается с названия. Дадим ему имя ITM_SWORD *(Рис. 24)*. Его тэг и ResRef будут такими, как на рисунке. Открываем свойства и меняем его имя. Например, на "Большой меч".

Иллитиды рекомендуют



Систематизируйте названия всего, что вы создаете. Например, монстры будут начинаться с M_***, двери - с DOOR_***, помещаемые объекты - с PLC_*** или как вам удобно. Это очень важно. Вы будете постоянно работать, как с тэгами, так и с ResRef'ми этих объектов. Наступит время, когда вы перестанете разбираться в собственной палитре.

На экране свойств показаны: имя, тэг, ResRef, минимальный необходимый для использования уровень, стоимость в магазине, количество зарядов (если в свойствах есть магические заклинания), принадлежность к сюжету. С остальным вы сами без труда разберетесь.

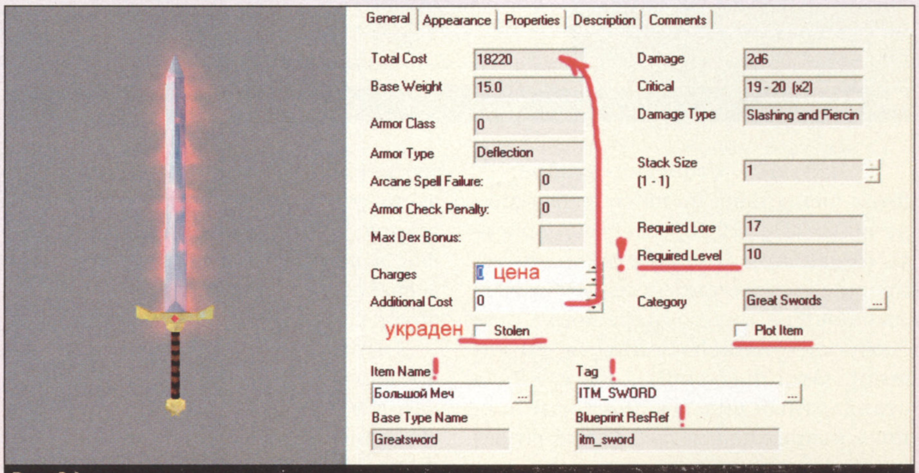


Рис. 24

Из всего этого стоить отметить необходимый для использования уровень и принадлежность к сюжету. Чем больше свойств у оружия, тем выше уровень, начиная с которого можно пользоваться оружием. Если поставить галочку в поле "сюжетный предмет" (Plot Item), то его нельзя будет уничтожить и продать. Купцы не станут его покупать, а если поставить галочку в поле "краденый" (Stolen), то его купит только продавец, покупающий краденый товар.

Перейдем к закладке свойств (Properties). Здесь вы можете сделать ваше оружие более мощным или проклясть его - решать вам. Выбрав определенное свойство, изучите его параметры *(Рис. 25)*

Иллитиды рекомендуют



В Toolset'е реализована адресная помощь, т.е. вы выбираете непонятный пункт и нажимаете F1, всплывает окно, в котором дается краткое описание пункта. Таким способом объяснены слоты скриптов, свойства спеллов, фиты и т.д. Пользуйтесь, отпадет много вопросов.

Чем больше разных дополнительных свойств у оружия, тем дороже оно будет стоить и тем выше будет необходимый для использования уровень. Чаще заглядывайте на первую закладку свойств и следите за уровнем использования и за ценой. Цену можно поднять, нажимая Additional Cost (но не понизить).

Иллитиды рекомендуют



Если ваше оружие уникально, не поленитесь и добавьте ему биографию. Как оно получило название, свои уникальные свойства, кто был последним хозяином и т.д. Это в равной степени относится ко всем вещам, как надеваемым, так и помещаемым объектам, если они играют какую-нибудь роль.

Внешний вид оружия настройте сами на ваш вкус. Внешний вид оружия не так критичен, как внешний вид создаваемой брони. Но об этом мы поговорим дальше.

Создание брони

Так же, как и оружие, мы называем доспехи английскими буквами, означающими ResRef. Откроем и посмотрим настраиваемые свойства. Они практически не отличаются от параметров оружия. Главное - следите за ценой, AC (Armor Class) и минимальным уровнем для использования. А вот внешний вид, который мы почти не затронули у оружия, разберем подробно.

Давайте внимательно изучим внешний вид брони. Ее свойства настраиваются подобно свойствам оружия. Если броня предназначена для использования NPC женского пола, то настраивайте вид доспехов на "кукле", изображающей девушку. Внешний вид торса у брони начинается с ткани при нулевом AC и заканчивается видом тяжелых кованых лат с

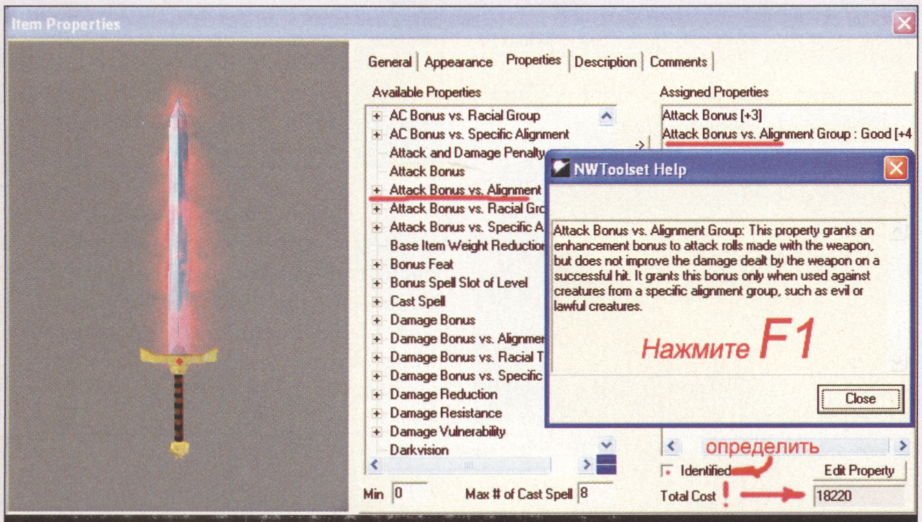


Рис. 25

Некоторые свойства отображаются визуально, но не со всеми значениями. Например, меч со свойством, дающим дополнительные повреждения +3 против игрока, отыгрывающего своего персонажа как "доброго" (Attack Bonus vs. Alignment Group: Good), будет иметь стандартный вид. Но стоит нам поднять повреждения до +4, как он засветится красным магическим светом *(Рис. 25)*.

соответствующим уровнем AC. Очень часто рукава, локти и торс брони не сочетаются. Многие не придают этому значения, а жаль, ведь сочетающиеся части доспехов и одежды будут подходить друг к другу и по текстурам.

Шлем изготовить самостоятельно не представит особого труда, если вы внимательно прочитали все, что я писал выше. Само собой, если вы делаете комплект брони, сочетайте цвета и дизайн доспехов и шлема.

Внешний вид остальных предметов отображается лишь в инвентаре, и как они будут выглядеть, дело вашего вкуса.

Скрытые цвета палитры

Подтверждением того, что нам достается с вами не полностью функциональный вариант Toolset'a, может быть следующее. Как-то раз я редактировал доспехи для вора и увидел странный цвет, скорее, даже отсутствие цвета на доспехах. Но квадратик, показывающий принадлежность к категории выбранного цвета, попросту находился за границей палитры - внизу. Я попробовал перетащить указатель мышки с любого цвета, не отпуская левую кнопку, вниз и обнаружил два скрытых ряда цветовой гаммы (!). Там находится черный без текстуры цвет, белый, стальной и другие *(Рис. 26.)*. Больше всего мне нравится текстура вороненого металла. В общем, это свойство в равной степени можно использовать, как на предметах, так и на NPC. Пользуйтесь, но не теряйте чувство меры.

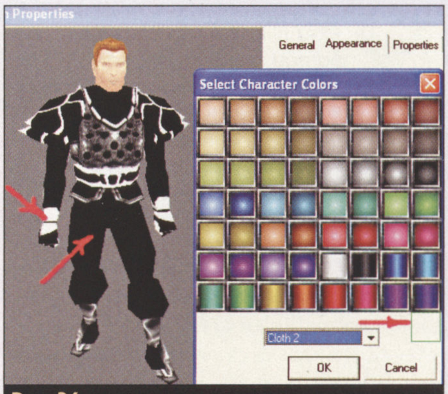
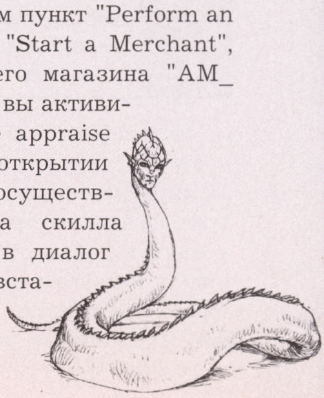


Рис. 26

МАГАЗИНЫ

Попробуем сделать магазин. У многих это не получается, но ничего сложного нет. Для начала возьмем стандартный магазин из стандартной палитры Merchant. Изменим тэг на "AM_STORE_01" и установим его в нашем трактире. Поставим торговца и сменим его тэг на "AM_SHOPKEEP". Зайдем в диалог торговца и сделаем две "ветки": на открытие и на отказ от просмотра товаров. Зайдем в "Script Wizard" и выберем пункт "Perform an Action", выберем "Start a Merchant", введем тэг нашего магазина "AM_STORE_01". Если вы активируете меню "Use appraise checks", то при открытии магазина будет осуществляться проверка скилла оценки. Зайдем в диалог "am_cat_shop" и вставим ветку для торговца. Вот и все.



Иллитиды рекомендуют



Очень часто причиной проблемы при использовании Script Wizard'а является наличие строчной буквы "я" в комментариях. Удалите весь русский текст в комментариях, и все должно скомпилироваться.

В свойствах магазина можно выбрать соотношение цен на покупаемые и продаваемые предметы. Обычно настраивают так, что все продается по цене в полтора два раза выше оригинальной стоимости. А вот покупается по бросовой цене. Выбрав "Buy Stolen Goods", вы разрешите покупку краденых вещей.

NPC

Вы сможете вспомнить три-четыре имени NPC из официальной кампании? На ум приходит только Арибет. Арибет помнят все, а почему?

Характер персонажа

Создание NPC происходит задолго до его реализации в Wizard'e. Необходимо придумать вашему персонажу характер. Чем важнее ваш NPC для сюжета, тем тщательнее надо прописать его самого и то, как он поступит в той или иной ситуации. От этого будут зависеть его диалоговые ветки и общее впечатление, производимое на игрока.

Иллитиды рекомендуют



В идеале, каждому персонажу придумывается биография: место рождения, участие в знаменитых событиях и сражениях, радости и беды, выпавшие на его долю. Опишите повороты судьбы, заставившие выбрать тот или иной класс, мировоззрение и т.д.

Когда вы используете стандартные или дополнительные портреты из хака, постарайтесь добиться визуального сходства портрета с "куклой" *(Рис. 27.)*. Черноволосая обладательница портрета блондинки вызовет у игроков недоумение.

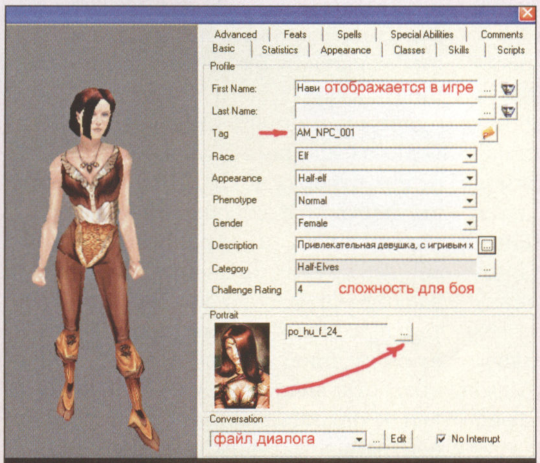


Рис. 27

Давайте краткое описание NPC в его свойствах: "Внешний вид этого храброго воина говорит о том, что он побывал во многих сражениях и испытал на себе все тяжести лишений..." и т.д., в таком же духе. Этим простым способом вы добавляете игре атмосферности.

Имя для NPC

Характер вы обрисовали, теперь необходимо придумать имя и, если надо, прозвище. Придумать хорошее имя - непростая задача.

Иллитиды рекомендуют



Старайтесь избегать заимствования имен из художественной литературы, фильмов и других популярных источников. Эти имена связаны с характерами персонажей из этих произведений и могут вызвать у игроков недовольство и ненужные ассоциации.

Имена, сгенерированные Toolset'ом или другой программой, нельзя сразу использовать. Необходимо доработать имя до такого состояния, когда оно будет соответствовать характеру вашего персонажа, легко произноситься, а значит, и запоминаться, на русском языке. Я поступаю так. Генерирую полсотни или сотню имен. Выбираю понравившиеся сочетания букв в именах. Выписываю имена в столбик и начинаю составлять из кусочков свое.

Прозвища

В мире Forgotten Realms существует много личностей, имеющих, кроме имени, меткое прозвище. Иногда они мало чем отличаются от обычных слов, но в основной массе это прилагательные, образованные от слияний двух и более слов. Например: "Королем дварфов был Туир, прозванный "Каменнобородый" за стойкость и отсутствие чувства юмора..." Или: "Борьба продолжалась еще восемь лет, пока король орков "Жуткоклык" не разбил (а также показательно разделал, пожарил и съел) своих последних врагов..."

Старайтесь придерживаться такого стиля, если вы делаете модуль в мире Forgotten Realms.

Создание NPC и его свойства

При создании NPC имя будет его ResRef'ом и тэгом, об этом вам должно уже быть известно. Изменить отображаемое имя вы сможете в любой момент *(Рис. 27)*.

Иллитиды рекомендуют



Создавать NPC лучше всего с помощью Wizard'a, таким образом вы получаете сбалансированный персонаж с особыми возможностями (Special Abilities), способностями (skills), трюками (feats) и скриптами по умолчанию для данного класса и расы. Это важно, если NPC будут враждебными и будут участвовать в столкновениях с игроком.

Созданному персонажу можно изменить вид, расу, внешность и т.д. Ваш полуорк может выглядеть как человек или даже как гном. Обратите внимание на улучшенные настройки *(Рис. 28)*.

Модель сокровищ (Treasure Model) - позволяет оставлять после смерти NPC заданный предмет в виде свитка или даже фигуры.

Фракция (Faction) - устанавливает принадлежность к группе NPC с определенной реакцией на окружающих и на игрока.

Сюжет (Plot) - обозначает принадлежность NPC к сюжету.

Immortal - персонаж с таким свойством получает повреждения, но не может быть убитым.

Звук (Sound Set) - тот звук, который будет использоваться персонажем. Обязательно настройте этот параметр, иначе все будут разговаривать как один.

Радиус восприятия (Perception Range) - расстояние, на котором NPC будет вас замечать и реагировать.

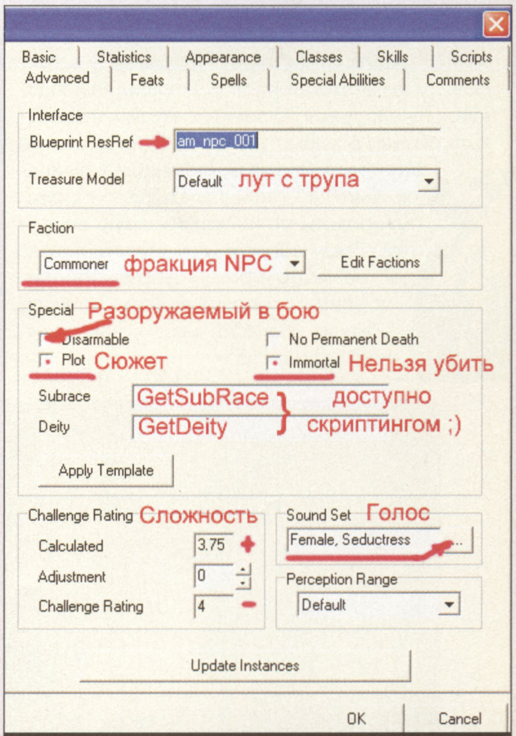


Рис. 28

В настройках Scripts находятся слоты, отвечающие за действия.

OnBloked - когда NPC не может найти путь вокруг объекта.

OnCombatRoundEnd - если существо заканчивает ход в бою.

OnConversation - происходит в том случае, если объект является целью начала разговора или сам начинает разговор. Этот параметр передается функции ActionStartConversation() NWScript или отвечает на "сказанный" текст, который соответствует услышанному шаблону.

OnDamaged - когда объект повреждается в результате физического или магического воздействия.

OnDeath - слот на событие при смерти.

OnDisturbed - если на объект каким-то образом воздействовали, например, если другим объектом был изменен инвентарь (к примеру, при краже).

OnHeartBeat - запускается автоматически с интервалом шесть секунд реального времени.

OnPerception - если создание замечает или перестает замечать героя игрока.

OnPhysicalAttacked - когда игрок или другое создание атакует объект.

OnRested - происходит, когда существо закончило отдых.

OnSpawn - когда NPC первый раз появляется на местности в модуле.

OnSpellCastAt - возникает в том случае, если на объект накладывается заклинание.

OnUserDefined - запускается скрипт с помощью сигнальных строк EventUser Defined() NWScript function.

Иллитиды рекомендуют



Многие спрашивают, что такое сюжет (Plot) и зачем нужна эта опция? Если в двух словах, то это "защита от дураков". Например, у вас по сюжету за дверью стоит NPC, дающий вам задание. Однако дверь на замке, а ключик надо искать. Можно разломать дверь? Да, но только не сюжетную, она не разломается, как нельзя убить NPC, принадлежащего к сюжету, продать случайно квестовую вещь и тем самым завести игру в тупик. А ведь встречаются игроки, которые стараются убить и разрушить все, что видят, обвиняя разработчиков в невозможности пройти игру.



NPC - враг

Сделать из NPC достойного противника сложно, но реализуемо. Несколько дней экспериментов научат вас правильному подходу в данной ситуации. Просто необходимо знать, какими свойствами и трюками обладает данный класс персонажа, какие из них отвечают за его боеспособность.

Рассмотрим это на примере воина и мага.

Создавая воина-врага, учитывайте, что его главной боевой способностью будет "дисциплина" (Discipline). Из Feat'ов выбирайте специализацию в оружии, которым он владеет, вернее тем, чем вы снарядили его в инвентаре. Выберите несколько общих Feat'ов для класса воина: "Power Attack", "Cleave", "Greater Cleave" и т.д. Если вам непонятно что-то, пользуйтесь клавишей F1.

Иллитиды рекомендуют



При создании NPC обязательно настройте его способности носить броню, владеть оружием, так как некоторые классы не имеют этих способностей на первом уровне. Если этого не сделать, то, одев вашего NPC в доспехи, вы будете в игре созерцать голого обывателя или торговца...

Уровень сделайте чуть повыше, чем предполагаемый у игрока. Зайдите и протестируйте. Если NPC слишком быстро погибает, добавьте Hit points. Увеличьте класс природной брони (Natural AC), подняв AC, либо дайте броню потяжелее. Обязательно добавьте несколько микстур в инвентарь, при стандартных скриптах он будет пользоваться ими, и бой продлится еще дольше. Также увеличьте значения спасбросков (Saves). Оденьте его в плащ, сапоги, защитные амулеты. Для того чтобы их можно было взять после смерти, поставьте галочку (dropable). Протестировав несколько раз и добившись определенных результатов, зайдите в модуль другим классом и повторите настройку.

Создавая мага-врага, учитывайте класс этого персонажа. Зайдя в свойства NPC "Spells", выберите вашему колдуну подходящие заклинания в нужном количестве. Сделайте его специалистом в одной из школ. Дайте побольше боевых или защитных заклинаний. Как только вы подберете баланс заклинаний, сохраните список "Save Cast Spell List" и, если вам надо будет настроить подобного персонажа еще раз, просто загрузите их, используя опцию "Load Cast Spell List".

ФРАКЦИИ

Отношения фракций

Что такое фракции? При создании NPC вам предлагают на выбор четыре исходных фракции, наиболее подходящие по характеру. Но после создания мы можем их отредактировать.

Иллитиды рекомендуют



Любая группа NPC или одиночный персонаж, претендующие на независимость, должны иметь свою фракцию! Иначе, убив оборванца с фракцией "обыватель" в одном городе, все NPC с такой фракцией будут агрессивны к вам, независимо от локации. К тому же охранники из фракции "защитник" будут вас преследовать везде и всегда. Конец игры.

Давайте попробуем настроить три фракции внутри одного помещения. Их имена лучше привязывать к месту или локации. Например, в локации с тэгом TRAKTIR_CAT надо назвать фракцию таким же именем. У вас не будет неразберихи, и вы сможете настроить посетителей таким образом, что даже после того, как вы перебьете их всех, вас не тронет охрана на улице или в другом городе. А можно и наоборот.

Фракция Traktir_cat *- посетители в трактире под названием "Кот".*

Фракция Traktir_cat_sec *- охрана в трактире.*

А фракция Traktir_cat_barm *- бармен.*

Чтобы настроить отношения так, что после убийства игроком посетителя, его бы все равно обслужил бармен, но бросилась бы в бой охрана, а остальные посетители наплевали бы на все, надо:

Сделать фракцию Traktir_cat, нейтральной к самой себе. Т.е. ползунки должны быть в положении 50%. Тогда все NPC из этой фракции не будут реагировать на любые действия по отношению к их фракции.

Traktir_cat_sec - будут охранять, как бармена, так и посетителей. Значит, ползунки их отношений с фракциями Traktir_cat и Traktir_cat_barm будут равны 100% (друзья). Напав на бармена или посетителя, вы получите от них отпор *(Рис. 29)*. Но учтите, если вы настроите отношения бармена и посетителей к фракции Traktir_cat_sec дружественно, то напавший на вас охранник будет поддержан всеми, так как они защищают дружественную фракцию. Чтобы этого не произошло, отношение бармена и посетителей к фракции охраны должно быть нейтрально: ставим ползунок в положение 50%.

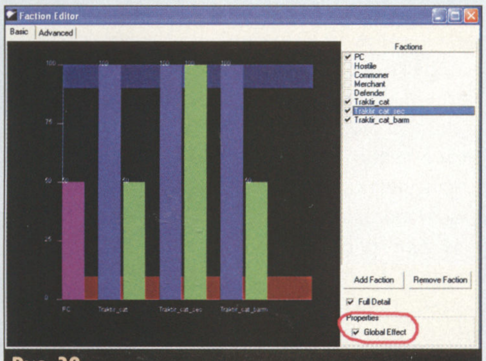


Рис. 29

Фракцию бармена Traktir_cat_barm настроим нейтрально к посетителям. Ему тоже будет наплевать, убьете вы кого или нет, у него свои интересы.

Иллитиды рекомендуют



Таким образом настраиваются взаимоотношения всех фракций! И если вы пропустите один ползунок в двадцати фракциях, то ждите реакции тестеров.

Global Effect

Предположим, у вас несколько фракций и вы хотели бы реалистично их настроить. Так вот, по умолчанию при создании фракции в свойствах активирован пункт "Global Effect". Это значит, что эффект от ваших действий относительно персонажа из этой фракции будет глобальным, т.е. распространится на всех NPC с такой фракцией. Но если убрать это свойство у любой из фракций, то реакция NPC будет совершенно другой. Если вы решили убить одиночного бродягу-NPC из фракции без глобального эффекта, то в другом городе другой представитель этой фракции будет к вам равнодушен (нейтрален). Если же во время убийства рядом находится еще один бомж, то он будет реагировать на убийство соответственно настройкам внутри фракции бомжей: будет защищать своего соплеменника, игнорировать, а может, и поможет вам его добить. Он как бы является соучастником событий.

Как правильно использовать это свойство? Ну, например, охранникам в доме можно активировать "Global Effect" *(Рис. 29)*, тогда, столкнувшись с агрессией с вашей стороны, все стражники будут по тревоге гоняться за вами. А вот у торговцев или обывателей его надо убрать. Вдруг вы ненароком во время боя раните одного обывателя? После этого горожане начнут нападать на вас во всех городах. Конец игры.

В демо-модуле зайдите и попробуйте напасть на каждого представителя фракции и посмотрите, как отреагируют остальные участники на "разборку".

ДВЕРИ

Дверей в модуле очень много, многие из них осуществляют переходы в другие локации, другие служат препятствием для проникновения в закрытое место. Рассмотрим основные настройки и главные ошибки при работе с дверьми.

Свойства дверей

Многие пользуются только стандартными дверьми и им этого достаточно, но стоит сделать десяток своих и настроить их нужным образом, чтобы избавить себя от многих проблем в будущем. Рассмотрим свойства дверей в Toolset'е.

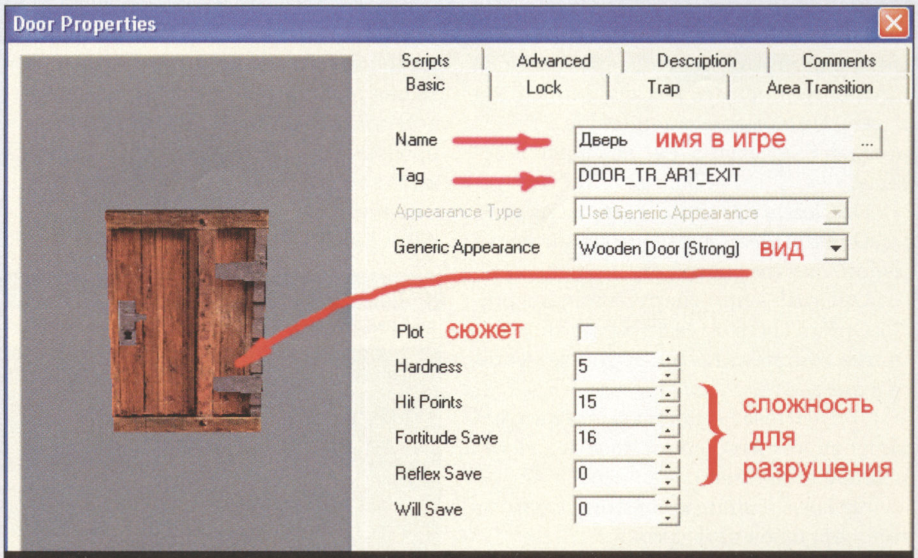
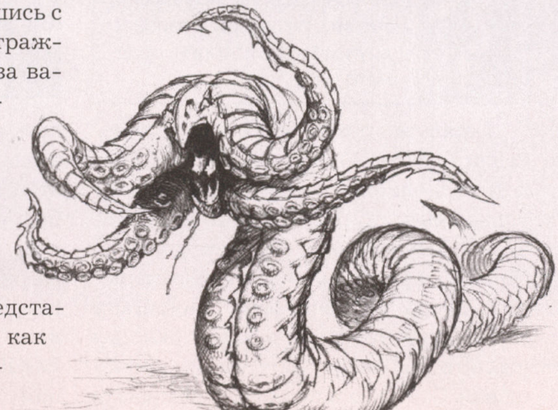


Рис. 30

Basic - настройка базовых свойств: внешнего вида двери, тэга, имени, механических свойств и "сюжетности" *(Рис. 30)*.

Lock - в этом меню настраиваем свойства двери для закрытия или открытия. Locked - делает дверь закрытой сразу. Can be relocked - позволяет закрыть дверь на замок после ее открытия *(Рис. 31)*. Можно сделать так, что ключ будет автоматически удаляться после использования. Open Lock DC и Close Lock DC - параметры скиллов "открыть/закрыть замок" у персонажа игрока. Пригодятся, если вы не используете ключ для этой двери. Ниже - Key Tag - тэг ключа, при наличии которого в инвентаре дверь откроется автоматически.



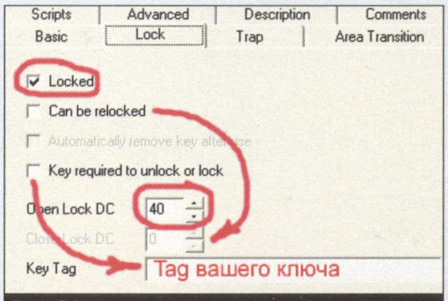


Рис. 31

Trap - это настройка ловушки, если таковая нужна и есть на вашей двери (см. ниже).

Иллитиды рекомендуют

Сделайте несколько разных дверей, которые будут заперты без ключа, а также несколько с ловушками. В зависимости от уровня сложности такой двери сделайте им тэги: DOOR_LOCK_HARD, DOOR_LOCK_TRAP_DEAD. Настроив такую дверь один раз, вы просто будете вставлять уже готовую в проемы квартир или комнат.



Description - текст описания двери, который вы можете прочитать в игре, кликнув просмотр объекта.

Comments - комментарии, если нужны.

Иллитиды рекомендуют

Комментарии обычно используются для пояснений сложных свойств любого предмета. Например, ваш триггер или дверь обладает свойствами и может использоваться многократно, тогда в комментариях пишется: "Дверь автоматически закрывается на замок ночью и открывается днем" и т.п.



Advanced - здесь настраиваем фракцию, к которой будет принадлежать дверь, и, если нужно, стартующий диалог. Изображение, которое бу-



дет появляться в диалоге, - попросту портрет и изначальное состояние: закрыта, открыта внутрь или наружу.

Scripts - в этом меню находится список слотов, в которые вставляются скрипты на то или иное событие, происходящее при воздействии на дверь. Скрипт срабатывает:

OnAreaTransitionClick - при перемещении игрока через дверь, когда он активирует зону перехода или входит в нее при помощи клавиатуры. Дверь должна быть настроена как зона перехода;

OnClose - при закрытии двери;

OnDamaged - при нанесении урона двери, любым способом;

OnDeath - при разрушении двери;

OnFailToOpen - при неудачной попытке открыть, т.е. вы дергаете дверь, она закрыта;

OnHeartbeat - запускается автоматически с интервалом шесть секунд реального времени;

OnLock - при закрытии двери на именной ключ или замок;

OnPhysicalAttacked - действует тогда, когда игрок или другое создание атакует объект;

OnOpen - при открытии двери;

OnSpellCastAt - при воздействии на дверь игроком или его помощником с помощью заклинаний;

OnUnlocked - при открытии замка двери;

OnUserDefined - запускается скрипт с помощью сигнальных строк EventUser Defined() NWScript function.

Area transition - в этом меню настраивается переход с помощью этой двери в другую локацию.

Переходы между локациями через двери

Одной из самых сложных задач, встающих на пути освоения Toolset'a, является создание правильных переходов с помощью триггеров и дверей.

> **Иллитиды рекомендуют**
>
> Сделайте дверь, которая будет заготовкой для всех дверей, обозначающих переходы между локациями, пусть ее тэг будет DOOR_TR_, а ResRef - door_transition, имя - "Дверь", так как имя часто будет видно при просмотре или диалогах с дверьми.

Рассмотрим переходы с помощью дверей. Для этого возьмем стандартную дверь и вставим ее в дверные проемы, которые будут обозначать наши переходы. Если на вашей территории нет дверного проема, то вам необходимо его установить. Откройте Terrain, найдите тайл с именем Door Transition - это одиночная дверь для перехода. Можно использовать другие тайлы, например, группу, обозначающую выход из этой локации. Главное, чтобы вы подобрали соответствующие друг другу двери; простая дверь, обозначающая вход в здание, не сочетается с внутренней отделкой под замок и двойными воротами для выхода из него. В локации ARENA_01 выберите дверь, она начнет крутиться вокруг своей оси, если ее можно вставить в дверной проем, то она перестанет крутиться и при наведении мышкой покажется полупрозрачной в том месте, куда она может встать. Вставьте ее туда. Переименуем тэг двери в DOOR_TR_AR1_EXIT.

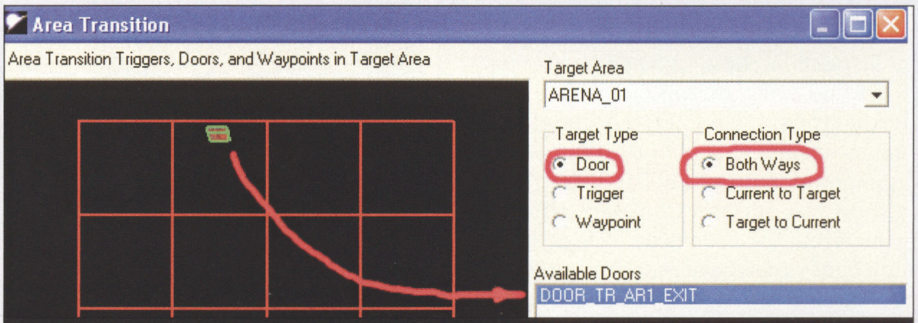


Рис. 33

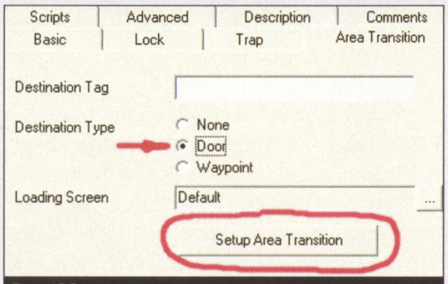


Рис. 32

> **Иллитиды рекомендуют**
>
> Тэги всех дверей для перемещения должны быть уникальными. Если у вас не происходит перемещение через дверь, но вы все сделали правильно, значит, тэг двери совпал с другим тэгом: локации, предмета и т.д.

Вставьте другую дверь в другой локации с тэгом ARENA_02, которую вы хотите соединить с этой. Делаем ее тэг уникальным DOOR_TR_AR2_EXIT. Теперь выбираем свойства Area transition *(Рис. 32)* и указываем способ перемещения: дверь или вейпоинт. Нажимаем Setup Area transition, в новом окне вы увидите три опции настройки перемещения. Самая верхняя будет содержать список всех локаций, доступных для перемещения. Выбираем ARENA_01, слева сразу же покажется сетка с этой локацией. Внизу мы рассмотрим два следующих меню, которые остались, начнем с левого - Target Type. В этом меню три пункта: дверь, триггер и вейпоинт. Оно позволяет нам выбрать тип объекта, к которому будет осуществлено перемещение. В правом меню - Connection Type, способ перемещения. Первый (Both Ways) - перемещение от цели к объекту и от объекта к цели, это значит, соединив двери таким образом, можно будет перемещаться туда и обратно. Если выбрать второй пункт (Current to Target), то перемещение будет только от этой двери к той цели, что вы выберете *(Рис. 33)*.

> **Иллитиды рекомендуют**
>
> Если вы выберете цель, с которой вы хотите связать свою дверь для перемещения в виде вейпоинта, то способ перемещения у вас будет всего один. Ведь вы не сможете переместиться от вейпоинта к двери, для этого надо либо писать скрипт, либо чертить триггер.

Выбрав третий пункт (Target to Current), вы сможете перемещаться из той двери или триггера к этой. И только!

Как только вы выберете один из типов объектов, с которым вы хотите связать перемещение данной двери, снизу высветятся все тэги доступных объектов этого типа. Если вы кликнете на одном из них мышкой, то он окажется выделенным зеленым контуром и будет виден слева на схематичной карте вашей локации. Достаточно кликнуть на ОК, и переход будет зафиксирован. Выберем DOOR_TR_AR1_EXIT и соединим локации.

> **Иллитиды рекомендуют**
>
> Старайтесь присваивать дверям тэги, содержащие буквы тех названий локаций, на которых расположены они. Например, DOOR_TR_AR1_HOUSE01_IN. Что будет означать "Дверь с переходом на арене 1 в дом 01". Не обязательно копировать это, главное - придерживаться системы обозначений, пусть даже будет использоваться только одна буква для каждой локации.

ТРИГГЕРЫ

Настало время поговорить о триггерах, которые называют "необходимым злом". Триггеры, как и двери, могут служить переходом из одной локации в другую, но об этом чуть позже. Рассмотрим настройки триггеров, открыв свойства редактором.

Иллитиды рекомендуют



Один из главных вопросов при знакомстве с триггером: "Как его начертить?". Очень просто, триггер чертится при помощи мышки, достаточно показать две точки на поверхности и сделать двойной клик (!) на третьей, как триггер сам соединит все точки вместе.

Общие свойства

Basic - из свойств, кроме имени и тэга, нам важно будет настроить такой пункт, как Trigger Type *(Рис. 34)*:

Area transition - тип такого триггера обозначает переход между локациями, для этого чертим триггер на земле. Наступив на него, персонаж перемещается в заданную точку.

Generic - это стандартный триггер, служит для использования скриптов (при наступлении на него или другим образом).

Trap - триггер этого типа представляет ловушку.

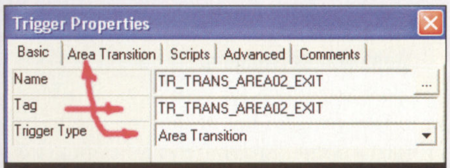


Рис. 34

Scripts - в этом меню находится список одинаковых у всех триггеров слотов. Скрипты стоят в слотах, соответствующих событиям:

OnClick - клик мышкой в зоне триггера или пересечение его границ;

OnEnter - вход на триггер;

OnExit - выход с триггера;

OnHeartbeat - запускается автоматически с интервалом шесть секунд реального времени;

OnUserDefined - запускается скрипт с помощью сигнальных строк EventUser Defined() NWScript function.

Иллитиды рекомендуют



Если вы используете триггеры, то определитесь с тэгами для них, так же, как для дверей и т.д. Например, TR_GEN_, TR_TRAP_, TR_TRANS_. Если тэг триггера, который просто срабатывает на событие OnEnter или ловушки, не обязан быть уникальным, то каждый Area transition триггер должен быть с уникальным тэгом!

Advanced - в этих свойствах мы видим следующее *(Рис. 35)*:

Auto-Remove Key - автоматическое удаление ключа;

Key Tag - тэг ключа, но, в отличие от ключа для дверей, этот надо прописывать в скриптах;

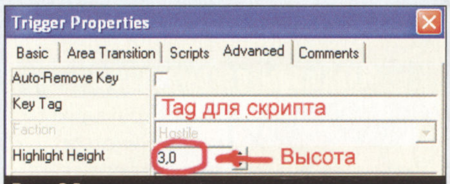


Рис. 35

Faction - здесь настраиваем фракцию, к которой будет принадлежать триггер. Это необходимо, например для скриптов, где одним из условий будет такое, что наступивший должен быть обязательно не врагом по отношению к игроку;

Highlight Height - параметр, настраивающий высоту триггера над поверхностью. Это необходимо для сложных рельефов, когда триггер наполовину скрывается в текстурах и некрасиво выглядит на локации в игре;

Cursor - здесь показан вид курсора, который будет в игре при наведении на триггер. У скрытых триггеров его не будет;

Portrait - тут можно выбрать портрет, если ваш триггер будет с диалогом.

Триггер - ловушка

Выберем триггер со свойствами ловушки и разберем его. Основные свойства остались такие же, как в Generic триггере, но теперь у нас есть новый пункт меню Trap *(Рис. 36)*.

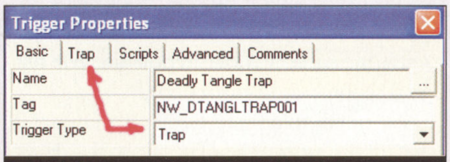


Рис. 36

Иллитиды рекомендуют



Для того чтобы скомпилировать сразу все скрипты в модуле, выберите меню Build>Build Module, далее выберите только Compile и один пункт Scripts. Так быстро можно перекомпилировать все скрипты.

Trap - в этом окне свойств настраиваются параметры триггера-ловушки, а именно: величина скилла "Обнаружение ловушки" (DC), обезвреживание, слоты скриптов для событий обезвреживания (OnDisarm) и на момент срабатывания ловушки (OnTrapTriggered) *(Рис. 37)*. Вам остается выбрать тип ловушки и настроить ее свойства для обнаружения, все остальное произойдет автоматически. Если необходимо, можно убрать галочки в настройках: One Shot - ловушка будет работать многократно; Detectable - не может быть обнаружена; Disarmable - не может быть обезврежена. По умолчанию эти пункты активированы.

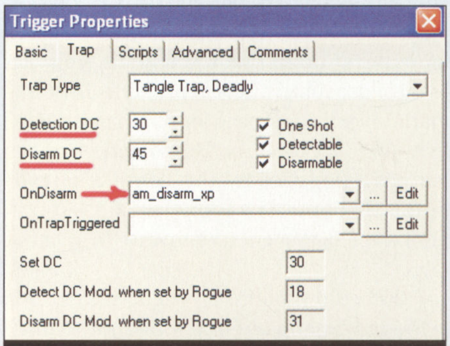


Рис. 37

Триггер - переход между локациями

Выберем тип триггера Area transition. Он обозначает переход между локациями. Для этого чертим триггер на земле и, наступив на него, перемещаемся в заданную точку. Начертим два триггера в разных локациях с тэгами: TR_TRANS_AREA01_EXIT и TR_TRANS_AREA02_EXIT. Выберем в свойствах Area transition и указываем способ перемещения *(Рис. 38)*.

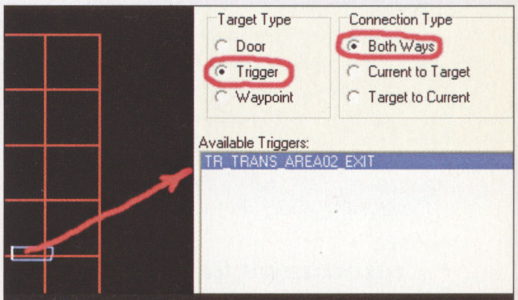


Рис. 38

Настраивается переход точно так же, как в переходах между дверьми (см. выше). Единственное отличие от дверей состоит в том, что после соединения триггеров или триггера с дверью на триггере появится вейпоинт, на который будет осуществлено перемещение в эту область. Так вот, чтобы вы правильно перемещались и появлялись лицом в нужном направлении, просто поверните вейпоинт в нужную сторону и проверьте, войдя в модуль.

Иллитиды рекомендуют



Многие игроки передвигаются с помощью клавиш клавиатуры: W, A, S и D. Если ваш вейпоинт стоит на самом триггере, то игрок, переместившись в эту локацию и попав на точку в центре триггера, начнет движение и автоматически вернется назад, если такое перемещение осуществимо. Так получается вследствие того, что движение с помощью клавиш по триггеру приравнивается к клику мышки. Чтобы избежать этого, просто поставьте вейпоинт на край триггера или за его зону.

HAK

Добавление портретов

Как добавить своему персонажу портрет, наверное, знает каждый. А вот как добавить портреты NPC, известно не всем. Для того чтобы новые портреты появились в вашем модуле, надо изготовить простой Hak. Для начала нужно выбрать портреты или изготовить их самому. Всего используется пять портретов для разных ситуаций. Габариты всех изображений должны быть следующими (в пикселях):

256x400 (256x512) - используется в игре как изображение для биографии;

128x200 (128x256) - используется в окне информации об игроке;

64x100 (64x128) - используется в игровом портрете, что в правом верхнем углу;

32x50 (32x64) - используется в качестве портрета наемника;

16x25 (16x32) - используется в окне событий thumbnail (во время игры - скрываемая панель внизу).

Кстати, здесь показан размер видимой области, а в скобках - общий размер портрета. Связано это с тем, что портрет отображается не полностью, т.к. небольшая его часть используется игрой для служебных целей (снизу).

Все пять изображений - в *.tga формате, "24 bits" и "uncompressed". Имена должны быть специальными, типа:

xxxxxxxxxxxxxxxh.tga (для 256x512)
xxxxxxxxxxxxxxxl.tga (для 128x256)
xxxxxxxxxxxxxxxm.tga (для 64x128)
xxxxxxxxxxxxxxxs.tga (для 32x64)
xxxxxxxxxxxxxxxt.tga (для 16x32)

Префикс "xxxxxxxxxxxxxx" - имя портрета, файла. Максимальное число символов 15. Суффиксы "h", "l", "m", "s" и "t" означают размер изображения (Huge, Large, Medium, Small и Tiny), это необходимо для игры.

Для простоты использования назовем наши портреты "po_user1_", "po_user2_", "po_user3_" и т.д. В таблице 2Da файла мы пометим их как сюжетные (plot). В результате все наши портреты окажутся в разделе вместе с Арибет, Лордом Нашером и другими сюжетными персонажами.

Возьмем стандартный portraits.2da в папке \source в проинсталлированной игре. Откроем его редактором 2da или простым WordPad'ом. После всех портретов, прописанных BioWare, добавьте свои. Теперь откройте папку \Shadows of Undrentide\utils и запустите nwhak.exe. Создайте новый хак с именем, например, Demo.hak и сохраните его. Теперь добавьте в него через меню Resource, Add (Ctrl+A) свой отредактированный portraits.2da и все ваши портреты с именами po_userX_. Сохраните. Теперь зайдите в модуль и подключите этот хак к своему модулю. Зайдите в свойства NPC в раздел портрета и выберете портреты сюжетных персонажей. Если вы сделали все, как я сказал, то увидите там ваши портреты.

Иллитиды рекомендуют



Имя портрета должно начинаться с po_ и заканчиваться на _X, где X - первая буква размера портрета, но в хаке прописываем без po_. (!)

```
2DA V2.0

        BaseResRef   Sex   Race   InanimateType   Plot   LowGore

0       ****         4     ****   ****            ****   ****
1       dw_f_01_     1     0      ****            0      ****
2       dw_f_02_     1     0      ****            0      ****
3       dw_f_03_     1     0      ****            0      ****

=====================================

700     user0_       0     6      ****            1      ****
701     user1_       0     6      ****            1      ****
702     user2_       0     6      ****            1      ****
703     user3_       0     6      ****            1      ****
704     dw_m_50_     0     0      ****            0      ****
```

Рис. 39

Если вы любитель порядка во всем, то захотите сделать портреты и разместить их для каждой расы отдельно. Рассмотрим добавление одного портрета дварфа по всем правилам, его можно посмотреть в модуле с хаком, идущие с журналом. Но вы должны знать некоторые правила. Разберем их на примере нашего портрета дварфа po_dw_m_50_x.tga *(строка 704, Рис. 39, 40)*, вот значения в колонках:

1 - порядковый номер;

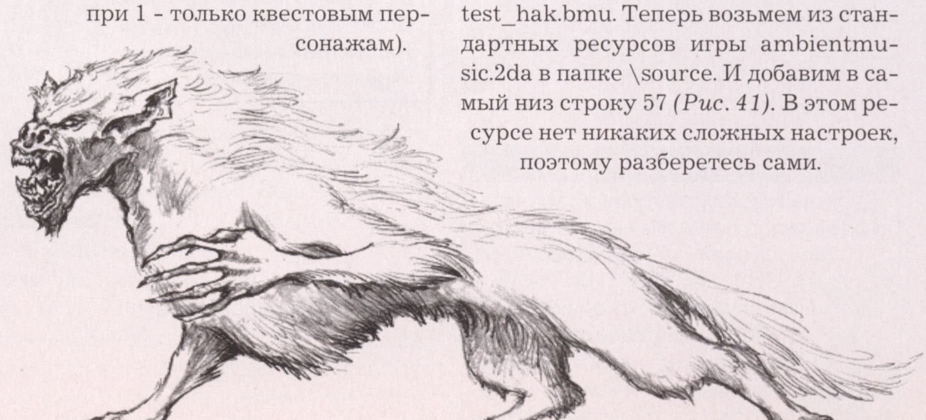
2 - имя портрета без po_ и X;

3 - пол персонажа на портрете (0 - мужской, 1 - женский, 3 - любой, 4 - для монстров, чтобы игрок не мог выбрать себе такой портрет);

4 - раса; игровые расы: 0 - Dwarf, 1 - Elf, 2 - Gnome, 3 - Halfling, 4 - Half-Elf, 5 - Half-Orc, 6 - Human; неигровые расы идут в алфавитном порядке - с "A" (7) до "V" (25);

5 - обозначает тип портретов для placeables objects;

6 - plot (при 0 - портрет виден всем, при 1 - только квестовым персонажам).



Иллитиды рекомендуют



Важно! При редактировании 2da файлов в месте, где нет числового или буквенного значения, ставятся четыре звездочки подряд (****)! Если вы не выполните этого требования, то, ваш файл будет непригоден для работы.

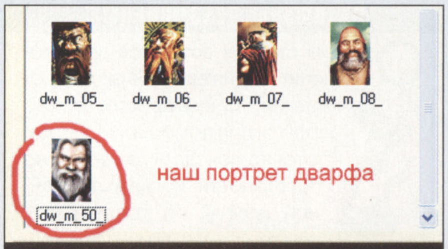


Рис. 40

Все имена, начинающиеся с PLC_, относятся к картинкам для размещаемых объектов. Есть еще картинки для дверей и т.п. Но это уже другая история...

Иллитиды рекомендуют



Можно не упаковывать портреты в хак, а просто прописать их и класть в папку \override, которая используется игрой как ресурсы хака. Т.е. эффект будет такой же, как и при запаковке портретов в хак. До того, как вы соберете ваш хак, сперва настройте и проверьте его, загрузив все компоненты в эту папку.

Добавление музыки

Вам хотелось добавить свою музыку в модуль, но вы не знали как? Нет ничего проще. Если вы уже научились вставлять свои портреты и можете редактировать 2da файлы, то это не составит для вас большой сложности.

Для начала определимся: музыка в Neverwinter Nights используется в формате *.bmu, который получается при помощи конвертера из файлов *.mp3. Конвертор можно взять на сайте BioWare или на *wrg.ru* в разделе "Файлы". Подготовьте музыкальный файл, который вы хотите вставить в модуль, например, это будет mus_test_hak.bmu. Теперь возьмем из стандартных ресурсов игры ambientmusic.2da в папке \source. И добавим в самый низ строку 57 *(Рис. 41)*. В этом ресурсе нет никаких сложных настроек, поэтому разберетесь сами.

```
2DA V2.0

    Description  Resource        Stinger1  Stinger2  Stinger3  DisplayName
0   61901        ****            ****      ****      ****      ****
1   61842        mus_ruralday1   ****      ****      ****      ****
2   61843        mus_ruralday2   ****      ****      ****      ****
3   61844        mus_ruralnite   ****      ****      ****      ****
=========================================
56  67545        mus_tavern4     ****      ****      ****      ****
57  ****         mus_test_hak    ****      ****      ****      Voyager
```

Рис. 41

Теперь поместим mus_test_hak.bmu в папку \music, а наш ambientmusic.2da в ресурсы нашего хака - Demo.hak. Все, заходим в модуль: в свойствах арены появится музыкальное сопровождение с именем "Voyager".

Иллитиды рекомендуют

Не стоит конвертировать все музыкальное творение, которое будет занимать 4-5 мб. Если у вас есть навыки работы с музыкальными редакторами (SoundForge, Wavelab), то "порежьте" композицию на две-три, небольшие по продолжительности и "весу". Таким образом, у вас будет уже не одна тема. Музыку можете смело сохранять в MP3-mono с битрейтом ниже 100кб/с. Не стоит беспокоиться о таком качестве - все равно дополнительный звуковой фон в игре будет прекрасно заполнять пространство. Для эстетов можете сделать пакет музыки с высоким качеством и выложить его отдельно.

ДИАЛОГИ

Поговорим о создании диалогов. Их написание кажется простым и необязательным. Но стоит взяться за изготовление диалогов и квестов, и ощущение того, что это сложно, запутано и непонятно, не покидает до тех пор, пока их не систематизируешь. Я не собираюсь вас учить какой-то одной системе или порядку написания диалогов и квестов, каждый сам решит для себя, что для него лучше. Я только помогу разобрать основные проблемы и пути их решения. Возможно, вам покажется, что все-таки система есть, и вы будете правы, но я не претендую на ее совершенство и, тем более, не навязываю ее вам.

Построение простых диалогов

Диалоги NPC разделяются на две группы: сюжетные (квестовые) и с обывателями. Последние предназначены для NPC-статистов, окружающих героя или просто встречающихся ему на пути. Они редко передают важную, то есть сюжетную информацию, но обладают большими возможностями по созданию атмосферы. Прохожие, случайные торговцы, играющая детвора, - все они должны изъясняться. Пусть это будет несколько фраз, но выданных по теме и логичных. Строение такого диалога рассмотрим на примере охранника в трактире "Хромой Кот" *(Рис. 42)*.

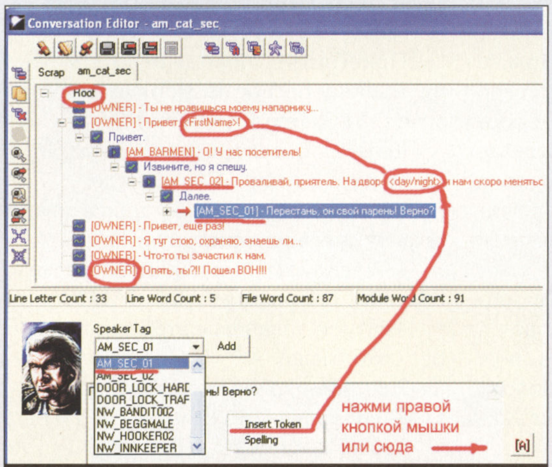


Рис. 42

Выберите в свойствах охранника Conversation, далее - Edit. Теперь мы видим Conversation Editor. Сохраним диалог под именем "am_cat_sec". У нас есть одна стрелочка с именем Root, нажмите "Add" для создания первой фразы NPC - это будет ***корневая*** строка диалога. Корневых строк может быть несколько десятков, но начнется диалог только с одной. Введите текст: "Привет, <FirstName>!". <FirstName> - это имя игрока, в игре эта фраза будет иметь такой вид: "Привет, Айван!". Оставим пока текст диалога и рассмотрим все главные меню редактора диалогов.

Text Appears When - это слот для установки в него скрипта, отвечающего за событие, при котором эта строка становится в начало диалога. Это может быть проверка на наличие предмета в инвентаре игрока; если он есть, то диалог начнется с этой строки.

Action Taken - скрипт в этом слоте просто срабатывает при условии, что строка эта выбрана и появилась у вас на экране.

Other Actions - в этом меню происходят такие действия, как: Play Animations - если вы выберете одну из нескольких анимаций в списке, то NPC воспроизведет ее при активации этой строки диалога; Play Sound - NPC может аналогично воспроизвести заданный звук из списка; Journal - тут обновляется запись в журнале *(Рис. 43)*.

Иллитиды рекомендуют

Если сделать правый клик на поле Text, то можно выбрать Insert Token. У вас появится список токенов, которые в диалоге будут выдавать информацию, соответствующую их назначению. К примеру, токен <FirstName> сообщит имя игрока, <Class> - его класс, <Race> - расу и т.д.

Comments - это мы уже разбирали, информация для внутреннего пользования между мастерами. Пишется вами самими.

Current Files (Normal, Aborted) - эти слоты созданы для того, чтобы можно было присвоить какие-то события на прерывание диалога или на простое завершение. Обычно там стоит скрипт "nw_walk_wp" для следования NPC по заданным точкам пути после диалога.

Слева есть еще *Speaker Tag* - это список всех тэгов NPC или объектов, которые могут принять участие в диалоге. Если оставить "OWNER" по умолчанию, то портрет будет того персонажа, кому принадлежит диалог. Как это работает, рассмотрим ниже.

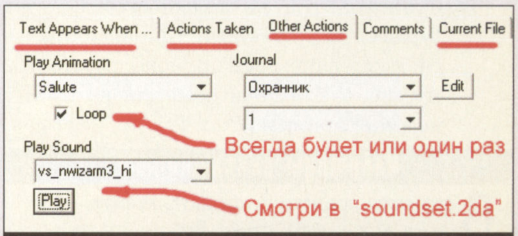


Рис. 43

Если в корневую строку поставить тэг NPC, то его тэг будет проверкой для начала строки диалога. Посмотрите пример диалога с фразой "Ты мне не нравишься" - эта фраза будет доступна только одному NPC с тэгом "AM_SEC_02". Теперь вставьте этот диалог любому другому персонажу: при попытке заговорить с ним фразу будет произносить NPC с тэгом "AM_SEC_02"(!). Можно сделать один диалог для десяти NPC с десятью фразами и проверками тэгов. Это будет верно и будет работать, но объекты должны находиться на расстоянии друг от друга.

Иллитиды рекомендуют

Если в перекрестном разговоре трех собеседников будет отсутствовать хотя бы один, то диалог прервется на строке с его тэгом. Т.е., если все участники не находятся рядом, то диалога не получится.

Text - поле, куда вводится текст выбранной строки. Посмотрите, как с помощью разных тэгов я сделал так, что в диалоге с игроком участвует несколько NPC сразу (они также общаются и между собой, диалог "am_cat_sec" , *Рис. 42*).

Сюжетные диалоги

Диалоги ключевых NPC должны быль строгими и четкими. Случайных ответвлений не допускается. Все, что говорит сюжетный NPC, важно и значимо. Вот мы с вами и подошли к тому моменту, когда я скажу это страшное слово для всех начинающих мастеров - "скрипты"!

Вы заметили, что в нашем диалоге много корневых строк, а работает только одна? Было бы странно, если бы разговор постоянно начинался и заканчивался одним и тем же. Представляю, как для вас сложно будут звучать идущие ниже фразы, но поверьте: одолеть скриптинг можно! Я не буду учить вас сложным скриптам, лишь сделаю несколько шаблонных скриптов с комментариями, посмотрев которые, вы поймете логику, а дальше все пойдет как по маслу. Самое главное - понять, как работает скрипт, ведь недаром их называют "языком", надо уметь думать на этом языке.

Помните слот "Text Appears When"? Так вот в нем мы поместим код нашего скрипта и посмотрим, что же происходит. Если пользоваться Script Wizard'ом, то очень трудно разобраться, как и зачем все происходит. Поэтому код Wizard'a я поменял на свой с комментариями *(Рис. 44)*.

Иллитиды рекомендуют

В скриптах принято сокращать многие выражения, как в математике. Вспомните сейчас, почему в вашем конспекте по высшей математике так много x', x", x'" и т.д. Если раньше вы об этом не задумывались, то сейчас самое время. Все-таки результат сокращения записи эффектов или заклинаний намного наглядней, так как занимает меньше места.



Сократив object oPC = GetPC Speaker(), мы дальше в скрипте можем везде указывать oPC и не писать GetPCSpeaker. Сократив object oNPC = OBJECT_SELF, мы будем использовать oNPC. Не думайте, что это лишнее, скрипт - наипростейший, дальше будут сотни строк кода. Самое главное - разберем, что же это такое, локальная переменная Get LocalInt()? Тот, кто знает, может не читать дальше.

Локальная переменная - это некое выражение с числовым значением, которое присваивается объекту и может быть проверено в скрипте. Если провести аналогию, то это что-то вроде индекса, которым мы помечаем объект, в котором есть слово и разные цифры.

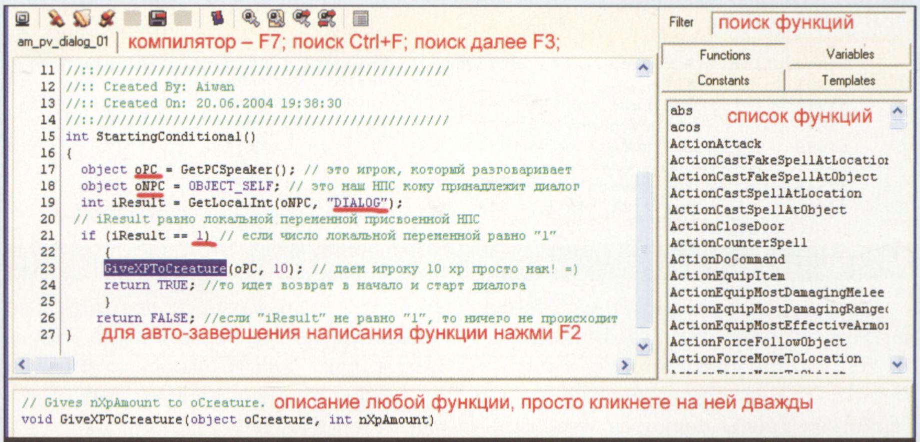


Рис. 44

Присвоить переменную можно функцией: SetLocalInt(object oObject, string sVarName, int nValue)

(object - объект игрового мира, int - целое число, string - Строка), где:

- oObject - это то, чему присваиваем (игроку, локации, триггеру и т.д.);
- sVarName - имя переменной (у нас в диалоге она называется "DIALOG");
- nValue - значение этой переменной (int - это число).

Например, oNPC переменную "DIALOG" со значением 1 (можно 2, 3, 4 и т.д.):

SetLocalInt(oNPC, "DIALOG", 1);

Эту переменную мы присвоим в диалоге после первого разговора со стражником. Для того чтобы строка (та, что у нас появилась при диалоге в первый раз) не появилась снова, мы поставим в ее начало проверку на значение переменной "DIALOG" равное... нулю! Да, так можно делать, у нашего стражника нет никакой переменной, и если проверить ее наличие, равное "0", то результат будет верным. Это не является ошибкой, это заложено в функции языка.

Посмотрите внимательно скрипт "am_pv_dialog_00": в нем я проверил переменную "DIALOG", равную "0", и после того, как диалог произошел, я в слот Action Taken вставил скрипт "am_at_ dialog_01", в котором присвоил значение переменной "1". Теперь при проверке первой строки диалога в скрипте она больше не появится, ведь у нас там значение переменной должно быть равно "0".

Вот простой наглядный пример того, как работают переменные. Но ведь можно проверить несколько переменных? Совершенно верно. Давайте поговорим с напарником справа и получим еще одну переменную, вернее, присвоим ее этому угрюмому стражнику. А проверим ее на нем в другом диалоге. Для этого мы укажем в скрипте проверки начала диалога тэг именно этого стражника и его переменную:

object oSec = GetObjectByTag("AM_ SEC_02");

Вот сама переменная - GetLocalInt (oSec, "SPEAK"); (смотрите скрипты в модуле).

Иллитиды рекомендуют

Проверка корневых строк диалога идет сверху вниз, если хоть одно условие будет верно, то он запустит функцию старта диалога "Starting Conditional()", и у вас начнется диалог, а нижние строки будут недоступны. Это можно проверить в нашем случае так: если поговорить с левым стражником несколько раз, то увидите все его строки диалога, он даже будет ругаться. Если перед этим поговорить с правым стражником, то все строки не появятся, так как скрипт проверки строки о том, что мы говорили со вторым охранником, запустит диалог, и корневые строки ниже не появятся. Учитывайте эти условия при построении ваших квестов и сюжетных перипетий.



Старт диалога можно задать по наличию определенного предмета в инвентаре. Как это реализовать? Воспользуйтесь Script Wizard'ом или посмотрите мой код: в нем указано, как и что работает в скрипте. Давайте сделаем ключ с тэгом "AM_KEY_01" и в диалоге проверим его наличие в инвентаре. Но, чтобы вы могли понять структуру сложной проверки, я сделал так, что, не поговорив с правым стражником, вы не сможете запустить строку, проверяющую наличие ключа в вашем инвентаре. Диалог этот принадлежит бармену.

Кстати, вы заметили в диалоге левого стражника, что там есть одна строка, которая имеет серый цвет. Если вы выберете "Да, верно", то строка "Конечно! Только мне надо убить несколько человек" станет ссылкой. Это делается так: выбираем строку и копируем ее, нажав правую кнопку мыши и выбрав "Copy". Дальше выбираем в диалоге нужное место, куда будет вести эта строка-ссылка, и нажимаем "Paste As Link" *(Рис. 45)*. Теперь после клика по этой ссылке вы попадете на ту строку, которую копировали. В игре вы также попадете в это место диалога.

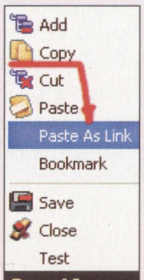
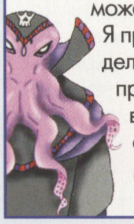


Рис. 45

Иллитиды рекомендуют

Я несколько раз использовал слот "Text Appears When" не только для того, чтобы вызвать функцию старта диалога, а еще и присваивал переменные, заставлял NPC произносить фразу. Настоятельно не рекомендую нагружать эти скрипты чем-либо посторонним. Это может тормозить начало диалога. Я просто показал, что это можно делать и, например, в случае присвоения переменной оправдано, так как нам не надо создавать новый скрипт. Но для всего остального есть слот "Action Taken"



Строчная "я" в скриптах

Вы заметили, что в скриптах в комментариях я не использовал ни одной буквы "я"? Дело в том, что компилятор не воспринимает эту букву, и скрипт не компилируется. Для того чтобы использовать ее в скриптах, мы создадим в любой локации Waypoint с тэгом "YA" и именем "я". И если нам понадобится строчная "я", мы вставим ее таким образом:

string ya = GetName(GetWaypointBy Tag("YA"));

Наш текст будет выглядеть так: "Да. Ключика у теб"+ya+" нет". Вместо буквы "я" подставим имя нашего поинта "+ya+". Подробней смотрите в модуле в скрипте, который проверяет наличие ключа в инвентаре.

ЖУРНАЛ

В журнале все интуитивно понятно, его интерфейс похож на редактор диалогов. Можно посмотреть то, как я написал пример квеста "Охранник".

Рассмотрим настройки: в игре имя будет видно в журнале; тэг квеста нужен для скриптов; приоритет - расположение в журнале игрока; очки опыта могут быть использованы скриптами.

Каждая новая запись будет называться "Entry". Пункт "ID" в свойствах (Entry) означает номер категории сообщения в журнале. Его мы будем присваивать этому квесту в диалогах или при помощи скриптов. "Finish Category" - переведет журнальную запись в разряд выполненных.

Иллитиды рекомендуют

Порядок "ID" можно менять самому, вставив в нужное значение в этот пункт. Однако присвоить категорию 4 при помощи диалога вы сможете только в том случае, если "ID" = 1, 2, 3 или квест вообще не получен. Но вы не сможете присвоить в диалоге "ID" меньше, чем уже присвоено, например, при категории 5 вы уже не сможете присвоить 1, 2, 3, 4 через диалог. Но это можно сделать при помощи скриптовых команд.



СТОЛКНОВЕНИЯ С МОНСТРАМИ

Пришло время настроить наши встречи с монстрами. В палитре достаточно стандартных encounter'ов, но мы сделаем новый. Работают encounter'ы аналогично триггерам и устанавливаются так же.

Запустим Encounter Wizard и сделаем новый encounter: нам предложат выбрать монстров, которые будут появляться при активизации. Если у вас есть свои, то выбирайте их из пользовательской палитры, я взял стандартных гоблинов. Выбрал их слева в окне и завершил создание боевки с тэгом "AM_ENC_HARD_01". Зайдем в свойства и посмотрим основные параметры.

Basic - из основных свойств важны: Difficulty - сложность; Maximum Creatures - максимальное число появляющихся противников; Minimum Creatures - минимальный предел, меньше не будет; Spawn Option - каким будет столкновение, одиночным или с промежутками, а может и бесконечное количество раз.

Creature list - список противников. Можно изменять, добавлять или убавлять. Главное - это параметр CR (Challenge Rating), сложность NPC для боя. Складывается он из общих параметров: уровня, класса, хитпоинтов и т.д. Unique - может сделать персонально каждого NPC уникальным при срабатывании encounter'а. Это значит, например, босс будет один (шаман или колдун, например), а пехоты можно взять несколько одинаковых. При активации encounter'а в зависимости от уровня игрока просчитывается CR, т.е. если наступить на него 1-м уровнем и 10-м, то список и сложность монстров в каждой ситуации будут разные.

Advanced - в этих свойствах нам надо разобраться основательно. Приступим. Фракция encounter'а должна быть враждебной (!) по отношению к тому, кто его активировал. Например, если установить фракцию обывателей, то encounter просто не сработает. А вот если на него наступит монстр, то он его запустит. Поэтому будьте внимательны с фракцией. Active - делает активным или неактивным, это нужно, например, для того, чтобы в скриптах мы могли его включать-отключать. Encounter Respawns - сколько столкновений будет, это меню активируется только в том случае, если вы в свойствах Basic выбрали Spawn Option> Continuous. При Single Shot столкновение произойдет только один раз.

Если оставить наш encounter нарисованным в виде большой области, то монстры появятся по всему периметру. Если вам необходимо, чтобы нападение произошло из заданной точки, то нужно нажать на очерченный encounter правой кнопкой мыши и выбрать пункт "Add spawn point" (Рис. 46). Появится стрелка, указывающая на черный треугольник, этот треугольник и будет точкой spawn'а монстров. Точек spawn'а может быть несколько, сделайте их и перетащите мышкой в нужное место.

И еще один слот - OnExhausted. Он

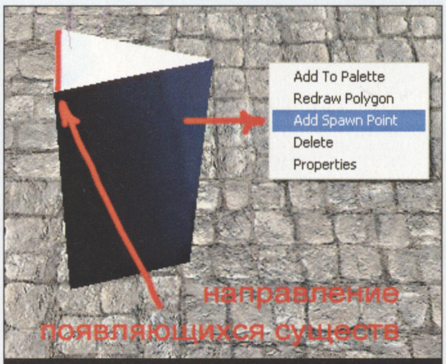


Рис. 46

Иллитиды рекомендуют

При точках spawn'а монстры будут появляться лицом в ту сторону, в которую направлена самая маленькая сторона, являющаяся основанием равнобедренного треугольника. И монстры будут появляться только из той точки, которая находится перед наступившим на область encounter'а объектом (NPC, PC). Выглядит это так: вы делаете encounter и ставите три точки spawn'а в разные стороны. С какой бы стороны вы не подошли, противник всегда будет появляться в точке перед вами.



срабатывает, если вы выбрали опцию "Single-Shot spawn" и в локации исчезли все противники.

АВАРИЙНОЕ ВОССТАНОВЛЕНИЕ МОДУЛЯ

Рассмотрим разные неприятные моменты, которые возникают при работе. Представьте, вы сохранили свой модуль вчера, сегодня пытаетесь его открыть, и ничего не получается. Как это может произойти? Очень просто, давайте рассмотрим, как устроен сам модуль. Когда вы его открываете, то создается папка \Temp0 в том же каталоге. Все ресурсы находятся в ней.

Локации включают в себя три файла, имеющих одно и то же имя, которое равно ResRef'у локации и три разных



расширения. Рассмотрим их на примере "arena_01":

arena_01.are (*.are) - файл разметки тайлов и другой статичной информации;

arena_01.git (*.git) - список всех объектов на локации;

arena_01.gic (*.gic) - здесь записаны комментарии к объектам из arena_01.git файла.

Скрипты содержат два файла, нескомпилированный текстовой вариант и скомпилированный исполнительный:

am_pv_item_key.nss (*.nss) - нескомпилированный вариант, его видно в Script Editor'e;

am_pv_item_key.ncs (*.ncs) - скомпилированный файл скрипта.

Инклюды - не компилируются и у них нет *.ncs файлов. Когда вы подключаете их к скриптам, то они сохраняются в теле того *.ncs файла скрипта, в котором используются.

Иллитиды рекомендуют

Если вы работаете в команде, и вам нужно обменяться ресурсами, то при импорте через *.erf не передаются ни журнал, ни файл фракций. Однако это можно сделать вручную: найдите их в папке \Temp0 и передайте коллегам.



am_cat_sec.dlg (*.dlg) - диалоги ваших NPC.

Repute.fac - файл отношений между фракциями.

module.jrl - ваш модульный журнал.

Иллитиды рекомендуют

Фракции надо с самого начала сделать у всех одинаковые. Дело в том, что фракция присваивается не именем, а порядковым номером сверху вниз. Если в вашем файле фракция находится на пятом месте сверху, то при экспорте ресурсов с вашим NPC в другой модуль, тот получит именно пятую сверху фракцию, (какой бы она ни была) из другого модуля.



Остальные ресурсы не так важны.

Так вот, при неудачном сохранении, которое может произойти вследствие скачка напряжения, воздействия запущенных программ и т.д., ресурсы сохранятся неудачно и произойдет неприятный момент. Тот, кто хоть раз сталкивался с архиваторами, знает - это называется "битый архив". Так что же теперь делать? Есть несколько кардинальных способов реанимировать ваш мод.



Создать новый модуль без всего. Переименовать (!) поврежденный модуль с расширением *.erf и импортировать его в новый. При этом погибнут все отношения во фракциях, журнальные записи и, возможно, что-то еще. Это самый жесткий способ, в некотором роде лоботомия. Рекомендую забрать из него все, что вам надо, и оставить его в покое.

Если у вас осталась папка \Temp0 то это очень здорово, сразу же (!) переименуйте ее, например, в "Rescue". Так может случиться, если ваш компьютер перезагрузился, и вы не смогли сохранить свои изменения в Toolset'e. Просто создайте новый модуль или возьмите архивную копию, откройте ее и скопируйте содержимое папки Rescue в папку \Temp0 вашего архивного модуля, заменив все, что попросит. Недостаток этого метода в том, что папка \Temp0 может содержать и поврежденные файлы, и понять это можно будет только в том случае, если что-то перестанет работать. Я однажды сохранил такой модуль, зашел в него и не смог выйти из локации. Так я понял, что скомпилированные файлы скриптов повреждены. А мог бы и не узнать сразу...

Иллитиды рекомендуют

Не стоит надеяться на восстановление, лучше сделайте несколько папок и возьмите за правило сохраняться каждый день. Лично я никогда не брал за основу восстановленный модуль, и у меня есть семь папок для каждого дня недели плюс архив.



Есть ювелирный метод, который подразумевает знание ресурсов папки \Temp0. Вы берете последние файлы, с которыми работали, и копируете в последний "живой" модуль, заменив только то, что сделали и не успели сохранить.

Если ничего не помогает, тогда попробуйте открыть ваш битый файл, который был когда-то выстраданным модулем, любым hex-редактором. Таким образом можно достать тексты диалогов и нужных скриптов. Диалог я так оживлял, скрипты не удалось.

Совсем недавно у нас в команде случился казус: в тулсете модуль открывался, но при попытке войти в него в игре выкидывало на рабочий стол. Что повредилось - неизвестно, но "вылечились" мы методом, который я уже примерно и описал: создали новый модуль и заменили все ресурсы, добавив все старые в \Temp0.

Иллитиды рекомендуют

Если открыть ваш модуль, удалить из папки Temp0 все файлы *.nss и сохранить его, то ваш модуль будет работать так же, как и раньше, но если вы попытаетесь открыть раздел скриптов, то обнаружите пустое место. Файлы *.nss нужны для компиляции, в игре они уже не нужны. Таким образом можно спрятать ваши уникальные скрипты от посторонних глаз или просто облегчить архив модуля.



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Эта статья была написана в надежде, что многие из тех, кто бросил свой модуль, поднимут архив и начнут заново или продолжат работу. Если вы запнулись о скриптинг, то могу посоветовать написать мне письмо или найти меня на форуме, я вам дам ссылку на перевод и объяснения всех функций Toolset'a. Этот гигантский труд проделал Valleo, но написан он в разговорном стиле. Автор писал перевод для себя и не собирался печатать его в журналах, но это как раз то, что надо для начинающего.

В последнее время много разговоров о том, что игра устарела, в нее не играют и прочее. Так вот, в нее играют, и пусть не так активно, как во время выхода адд-онов, достаточно много игроков. И самое главное. Многие считают, что садиться за свой модуль поздно, время ушло. Но если почитать форум BioWare, то можно узнать о том, что с их новым детищем "Dragon Age" также будет поставляться набор инструментов для создания своей компании.

Если вы решили дождаться эту игру и лишь затем приступить к модульмейкерству, то вы ошиблись вдвойне. Во-первых, язык скриптов менять никто не будет, так как, по заявлению BioWare, переучивать дизайнеров новому языку скриптов - дурной тон. Во-вторых, навыки работы с Toolset'ом останутся с вами. И вы с легкостью перейдете на новый редактор. Все еще сомневаетесь?

Да, забыл предупредить! Тот, кто откроет редактор и станет серьезно делать модуль, скорее всего, уже не останется игроком в том смысле, что игра перестанет быть для него чем-то вроде призрачного, недосягаемого образа. Диалоги станут делиться на заметные части, персонажи будут двигаться согласно скриптам и наборам стандартных анимаций. Но со смертью игрока произойдет рождение творца своих миров! Вы все еще ждете Fallout 3? Не надоело? Может, пора самому взяться за него?

H



1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru
ТАМПЛИЕРЫ
КРЕСТОВЫЙ ПОХОД
ФИРМА "1С"
TDK
© 2004 TDK Recording Media Europe S.A. Все права защищены. Логотипы TDK и Diamond Device являются зарегистрированными торговыми марками. Все остальные наименования, торговые марки и логотипы являются собственностью их законных владельцев. Все права защищены.
© 2004 ЗАО «1С. Все права защищены.

ЖЕЛЕЗНЫЙ ПОТОК

Seifer
Андрей БУТУСОВ

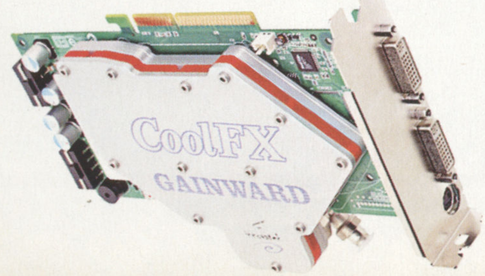
ИНОГДА ОНИ УМЕНЬШАЮТСЯ



Компания Beatsounds выпустила сверхпортативную модель MP3-плеера EMP-Z II. Устройство обладает настолько маленькими размерами (53x45x17 мм) и весом (25 грамм с аккумулятором), что дизайн его выполнен в стиле изящного кулона. Девайс вешается на шею и позволяет наслаждаться музыкой в течение, примерно, 15 часов, при условии экономного пользования подсветкой. Плеер также оснащен LCD дисплеем с 4096 цветами (есть функция заливки фотографий), USB-интерфейсом, благодаря которому происходят операции обмена файлами с компьютером, зарядка и перепрошивка. В последнем случае плеер сам подключается к Интернет и скачивает с сайта разработчика соответствующую микропрограмму. Выходная мощность составляет 7 милливатт на канал. Даже странно, что в такую, казалось бы, всесторонне продвинутую штуковину разработчики умудрились залить еще и ложку дегтя: плеер наотрез отказывается читать WMA, OGG и ASF, в нем отсутствует функция звукозаписи и приема радио, ревизия USB - версии 1.1, что для модели с памятью в 512 мегабайт выглядит странно. Скорее всего, плееру уготовлена судьба имиджевого аппарата, и он достойно займет свое место на шее продвинутых представительниц прекрасного пола. - *S.*

ИГРАЙТЕ ОХЛАЖДЕННЫМ

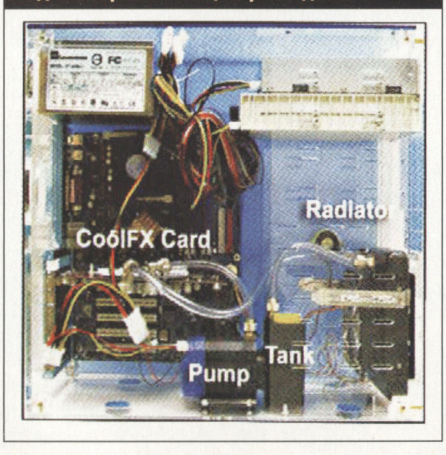
Один из лидеров железостроения, Gainward, недавно порадовал всех любителей тишины. В продажу поступила новая видеокарта класса Hi-End на основе последнего чипсета от NVIDIA, GeForce 6800 Ultra. Видюха получила краткое и запоминающееся название: Gainward PowerPack! CoolFX Ultra/2600 TV-DVI-DVI Golden Sample. Главной особенностью этого монстрообразного видеоадаптера (помимо цены, конечно) является сверхпродвинутая система охлаждения, состоящая из кучи проводов (и трубопроводов), насоса, кулера и, внушительных размеров, радиатора. Если в детстве вы не увлекались конструкторами, то процесс установки может ввести вас в состояние тихого ужаса. Насос необходимо прочно крепить напротив видеокарты, так, чтобы изгиб между пластиковыми трубами, гоняющими воду от радиатора к адаптеру, был минимален. Кстати, проверьте размер своего корпуса, перед установкой, он должен быть не меньше, чем Big Tower.



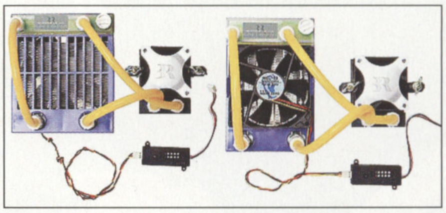


При максимальных настройках качества картинки, антиалайзинга и анизотропной фильтрации, с разрешением 1600x1200 и 32-битной цветовой палитре этот титан выжимает из Far Cry версии 1.1 аж 30.4 FPS. Стоит заметить, что этот результат заметно больше, чем у видеокарт на энвидиовском чипсете GeForce 6800 (12.3 FPS) и совсем несопоставим с хай-эндом прошлого поколения (GeForce FX 5950 смог добиться всего лишь жалких 4-7 FPS). Однако справедливости ради, стоит отметить, что Radeon X800 XT PE на том же железе и настройках показал 32.9 FPS.

Водонапорная станция у вас дома



Если же вы прониклись идеей внедрения прогрессивного охлаждения вашего компьютера, то вам помогут наборы POSEIDON от ASK Corporation. Для Pentium 4/3 (Socket 478/370/A), Xeon (Socket 603) имеются модели WCL-03 120CU, WCL-03 90CU, WCL-02 120CU, а для процессоров AMD (Socket 754/939/940) - WCL-02 90CU.



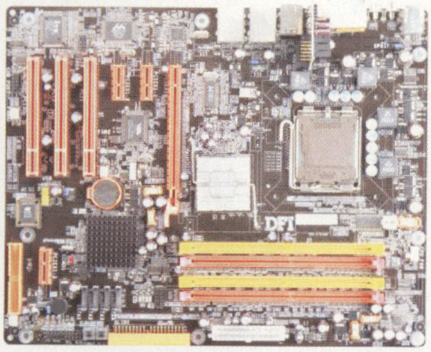
Если же вы не уверены в своих водопроводческих навыках, то небезызвестная компания Cooler Master предлагает вам одну из самых тихих моделей кулеров на рынке. Ultra Vortex (KCC-V91) благодаря продуманному конструированию имеет слышимый уровень шума всего 16 Дб при скорости 1800 оборотов в минуту и 33 Дб при трех тысячах. Медный радиатор имеет размеры 108x108x74 мм, а полный вес кулера 868 грамм. Ultra Vortex совместим с процессорами AMD K8 (Socket 754/940) и Intel P4 (Socket 478). - *S.*



1000 В ОДНОМ

В последнее время тенденция пихать кучу компонентов в одно устройство и заставлять получившийся девайс работать все более ощутима. Вот и компания DFI решила порадовать нас своей новой материнской платой LANParty 925X-T2 на последнем чипсете i925X от Intel с южным мостом ICH6R. Новинка имеет флуоресцентные порты расширения: 1 PCIe 16X, 2 PCIe 1X и 3 PCI. Плата также оснащена встроенным гигабитным сетевым

контроллером, интегрированным восьмиканальным чипсетом Karajan High Definition Audio, и куда уж без поддержки Serial ATA RAID. А для ленивых любителей оверклокинга - сюрприз: чтобы избежать казусов с перегревами и прочими жареными неприятностями, частота FSB автоматически подстраивается под предельно допустимые частоты. Разумеется, в новой материнке присутствуют и все характерные для Intel i925X черты: разъем LGA775, 4 слота DDR2, 8 портов USB 2.0, 2 порта FireWire и 4 порта S-ATA. Светящиеся шлейфы также не забыли положить в коробку стоимостью порядка 230 американских долларов. - *S.*



UNIVERSAL SERIAL POKEMON

Возрадуйтесь, поклонники аниме! Японская компания I-O Data выпускает серию USB флэш-накопителей Gundam EasyDisk с изображениями всех героев известного в аниме-кругах мультсериала Gundam Soldier. Накопители имеют интерфейс USB 2.0 и по 128 мегабайт флэш-памяти на борту. Однако заметно различаются по стоимости: от 40 до 60 долларов. Угадайте, почему? Правильно, Пикачу-сан! Цена зависит именно от конкретного изображения на девайсе. За право довольствоваться видом главгероя, по само себе разумеющемуся японскому мнению, надо платить. - *S.*



СКОРОРЕЗКА ОТ NEC

Едва все успели успокоиться после появления нового формата DVD-R9, едва начались поставки первых устройств для записи двухслойных DVD-R9 на скорости 2x, так на тебе, NEC выпускает продвинутый "резак" ND-3500, позволяющий записывать диски нового формата со скоростью 4x. К слову сказать, сейчас на рынке практически нет таких болванок. Единственным применением такой скорости смогут послужить лишь диски Verbatim, на которых написано "скорость записи - 2,4x". Эти диски, по словам маркетинговых умельцев в NEC, ND-3500 будет резать именно на заявленной приводом скорости в 4x. Помимо нового стандарта, агрегат умеет записывать DVD-R: CAV 16x (22 Мб/с), DVD-RW: CLV 4x (5,5 Мб/с), DVD+R: CAV 16x (22 Мб/с), DVD+RW: CLV 4x (5,5 Мб/с), CD-R: CAV 48x (7,2 Мб/с), CD-RW: ZCLV 24x (3,6 Мб/с). - *S.*



НОВЫЙ ЗНАК ЗОДИАКА

С целью найти-таки своего покупателя, компания Tap Wave замахнулась сразу на два рынка: портативных игровых систем, где лавры делят (точнее, скоро будут делить) PSP и Nintendo DS, и КПК, где за место под солнцем в кровопролитной войне ежедневно сталкивается куча гигантов с громоподобными именами. Очередная высокотехнологичная новинка, призванная развеять вечноскучающих современных пользователей, называется Zodiac. На загадочный девайс, представляющий собой портативное игровое мультимедийное устройство на базе процессора Motorola MX1 ARM9, оснащенное слотами расширения для SDIO-карт, 3.8-дюймовым ЖК-дисплеем, с разрешением 480x320 и 16-битный цветом, как ни странно, уже много предварительных заказов. В качестве ОС используется Palm OS PDA. Помимо прочего, устройство позволяет проигрывать MP3-файлы, просматривать фотографии, видео, в нем есть календарь и органайзер. В Zodiac внедрили даже беспроводной интерфейс, благодаря которому можно устраивать мультиплеер до 8 игроков. Из заявленных игр имеются: DOOM 2, Tony Hawk Pro Skater 4 и Duke Nukem. - *S.*

Вот такой аппарат

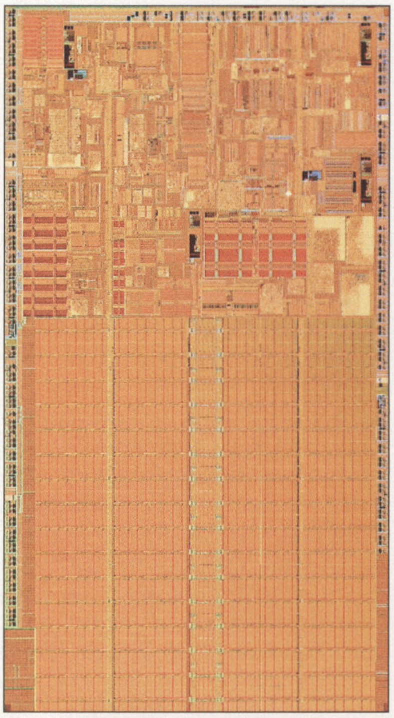


БОРЬБА ЗА МОНОПОЛИЮ

Любимое детище Билла Гейтса, компания Microsoft, опять находится под пристальным оком Министерства юстиции США. На этот раз американцы собираются подвергнуть строгому контролю процесс выпуска новой операционной системы - Windows Longhorn. Цель - не позволить Microsoft, занимающей монопольное положение на рынке ОС, навредить своим конкурентам. Представители Министерства заявили, что собираются в ближайшее время посетить штаб квартиру компании-гиганта и провести там ряд консультаций. По словам представителя министерства Ренаты Гессе, кроме самой ОС в ходе встречи будут обсуждаться и другие вопросы. Гессе утверждает, что их цель - предотвратить возникновение антимонопольных конфликтов вокруг Longhorn. Все проблемы необходимо решить до ее выхода в свет, поскольку потом будет достаточно сложно что-либо менять. Напомним, что Longhorn должна появиться лишь в 2006-2007 году. В нее будет включена интегрированная система поиска, также будут усилены средства безопасности, в частности, будет добавлен антивирус. Отметим, что включение в состав ОС новых компонент уже не раз вызывало громкие антимонопольные скандалы. К примеру, американский антимонопольный процесс строился вокруг появления в составе Windows браузера Internet Explorer, который изрядно потеснил с рынка тогдашнего лидера - Netscape. Видимо, целью Министерства юстиции является предотвращение подобных конфликтов в будущем. - *А.Б.*

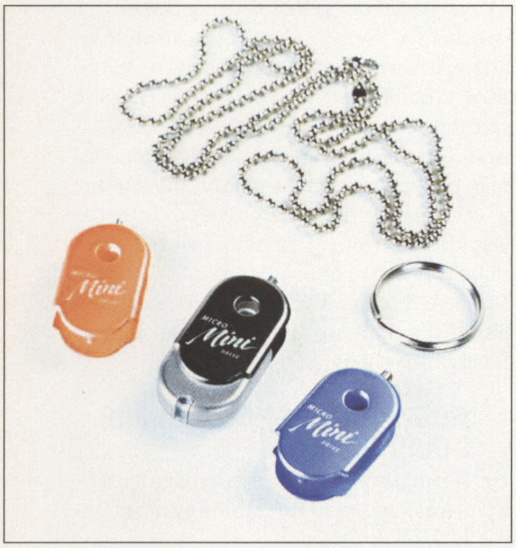
МОБИЛЬНЫХ ПРОЦЕССОРОВ СТАЛО БОЛЬШЕ

Компания Intel анонсировала новую низковольтную линейку процес-



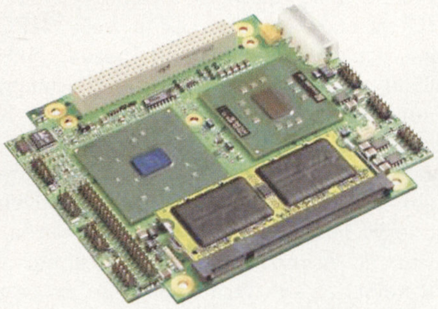
соров Pentium M и Celeron M, ориентированных на применение в ноутбуках и КПК. Основным отличием новинок стало низкое потребление энергии и малое тепловыделение. Процессоры построены на основе новейшего ядра Dothan, производимого по 0,09-микронной технологии. Первый Celeron M будет иметь тактовую частоту 900 МГц, а Pentium M - 1.0, 1.1 и 1.4 ГГц соответственно. Эти процессоры будут выделять в четыре раза меньше тепла, чем их "старшие" собратья. Разработчикам устройств на их основе придется побеспокоиться о рассеивание всего 5 ватт тепла, а не 21, как было раннее. Это позволит создать новое поколение компактных переносных ПК с высокой производительностью, т.к. разработчики смогут более плотно располагать их элементы друг относительно друга. О рыночной стоимости новинок пока ничего не сообщается. - *А.Б.*

МАЛЕНЬКИЙ И ИЗЯЩНЫЙ



Стремятся к миниатюризации и USB-флэш накопители. Однако компания Iomega намерена завоевать не только "суровую" мужскую аудиторию, но и женскую, которую привлекает не только функциональность вещей, но и их внешний вид. На этот раз линейка "флэшек" пополнилась моделью Micro Mini 128 Mb USB 2.0. Новинка отличается от предыдущих версий высокоскоростным интерфейсом и вдвое увеличенным объемом памяти. Кроме прямых функций устройство может послужить неплохим предметом украшения. Этому отлично способствует изящный серебристый корпус, а также три колпачка разного цвета - черный, синий и оранжевый. В комплект входит также цепочка для ношения на шее и светящийся USB-кабель. Продаваться устройство начнет в середине августа по цене 50 евро. - *А.Б.*

ПК ОДНОЙ ПЛАТОЙ



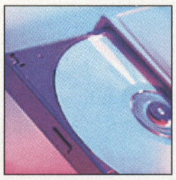
Едва успели появиться на рынке первые процессоры Pentium M на ядре Dothan, а компания Lippert к четвертому кварталу 2004 года планирует начать продажи одноплатного ПК с их использованием. Компьютер будет соответствовать стандарту PCI-104, он поддерживает процессоры с тактовой частотой до 2 ГГц. ПК построен на чипсете i855GME, со встроенной видеокартой Intel Extreme Graphics 2 (максимальное разрешение 1600x1200), поддержкой процессоров Pentium M 755 с кэшем L2 - 2 Mb и частотой шины 400 МГц. На борту он несет шесть портов USB 2.0, гигабитный LAN и слот для модулей памяти SO-DIMM размером до 1 ГГб, с частотой шины 333 МГц. Также заявлена поддержка интерфейса Ultra ATA 100 EIDE. Назначение устройства - системы с глубокой интеграцией. - *А.Б.*

ЗАПИШЕМ ВСЕХ И ВСЯ



Для истинных фанатов телевидения, для тех, кто боится пропустить любимую передачу или разрывается между двумя каналами, по которым одновременно идут интересные программы, компания I-O Data представила радикальное решение. Это телевидеосистема, в которой используются двенадцать (!) внешних TV-тюнеров GV-MVP/RZ. Специально для этого "монстра" была написана специальная программа mAgicTV Server Concept Version, при помощи которой можно создавать глобальные расписания записи телепередач. Естественно, такой "букет" тюнеров для полноценного функционирования требует достаточно мощного ПК с большим объемом накопителей. Кроме того, поддерживается захват потокового видео одновременно с 12 источников. Целевой аудиторией таких систем могут стать крупные телевещательные компании. Стоимость новинки не сообщается. - *А.Б.*

DVD НА 100 ГИГАБАЙТ - НЕ МИФ



На данный момент самыми вместительными оптическими накопителями считаются диски Blue-Ray, на которые свободно можно уместить до 27 Гб информации. Однако компания Ritek, один из крупнейших мировых производителей оптических дисков, недавно заявила о разработке новейшей технологии NFR (near-field recording), позволяющей уместить на один DVD диск до 100 Гб (ста гигабайт) информации. Разработка новой технологии велась подразделением CNR тайваньского университета при финансовой поддержке самой Ritek, министерства экономического развития и национального научного общества Тайваня. Как мы говорили выше, технология Blue-Ray способна разместить на одном диске всего 27 Гб, тогда как больший объем не достижим из-за предела оптической дифракции (рассеивания) луча голубого лазера. NFR будет использовать обычный красный лазер, но с меньшим диаметром луча, что позволит избежать проявления данного эффекта. В скором времени Ritek должна получить эксклюзивный пятилетний патент на выпуск NFR DVD дисков, с отчислением 1,5 % прибыли разработчикам. Запуск же таких болванок в массовое производство, по заявлениям тайваньской компании, должен состояться не ранее 2007 года. - *А.Б.*

"ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ" СТУК



Все мы когда-нибудь задавались вопросом: "А где же это пульт от телевизора / центра / видеомагнитофона / аудиосистемы?". Теперь искать его по всей квартире не придется. Компания NTT DoCoMo разработала и представила всеобщему вниманию устройство UniButton. Оно представляет собой часы, внутри которых расположены сенсорный чип и инфракрасный передатчик. Чип напрямую соприкасается с кожей владельца и улавливает ее вибрации, а затем преобразует их в сигнал, испускаемый инфракрасным передатчиком. "Выстукивая" пальцами определенные последовательности

можно будет легко управлять любыми внешними устройствами. Прощайте пульты. - *А.Б.*

МОБИЛЬНЫЙ NV40



Компания NVIDIA к концу этого года обещает выпустить новое графическое решение для мобильных ПК - GeForce 6800, основанное на чипсете NV41M. Наконец-то мощная графика придет и в мир ноутбуков. По последним данным видеокарта будет иметь 8 пиксельных конвейеров и нести на борту до 256 Мб видеопамяти стандарта DDR II или GDDR III. Да-да, это та самая карта MXM, о которой мы писали в предыдущих выпусках. Однако стоит отметить, что представленный образец обладает достаточно большим размерами, всего на треть меньше обычной видеокарты, и выделяет более чем достаточно тепла. Из-за этого вся карта опутана системой охлаждения с тепловыми трубками и вентилятором. Таким образом, сфера применения такой карты будет ограничена ноутбуками класса "Замена настольному ПК", поскольку в другие он физически не поместится. Тем не менее, даже такая "альфа-версия" вполне может прийтись ко двору на американском и японском рынках, где более 50% процентов компьютеров составляют ноутбуки. - *А.Б.*

NV43 ГДЕ-ТО РЯДОМ



И еще пару слов о решениях от NVIDIA. Вы уже наверняка слышали о готовящемся к выходу новом GPU от NVIDIA - NV43. По всем прогнозам он должен стать достойной альтернативой RV410 от ATI. Среди известных параметров - только 0,11 микронный процесс и наличие 8 пиксельных конвейеров. Ориентировочная дата появление - конец этого года. Благодаря китайским "разведчикам", широкой общественности стало доступно изображение нового чипа. Ждем официального анонса и релиза. - *А.Б.*

ПОКЛИКАЕМ?

Компания Logitech порадовала нас выпуском новой беспроводной мыши семейства Click! - Cordless Click! Plus



(CLK-C71). Манипулятор наделен шестью кнопками, имеет оптическое разрешение 800 dpi и питается от двух пальчиковых батареек, а беспроводной приемник - от USB-порта. Кроме того, компанией были разработаны новые драйвера и специальное ПО, облегчающее работу в офисных приложениях. Теперь большинство операций можно будет выполнить при помощи той или иной комбинации кнопок мыши. Первые поставки ожидаются в начале августа, цена пока неизвестна. - *А.Б.*

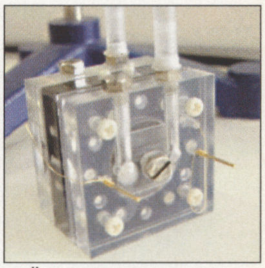


КАРМАННЫЙ LOOX



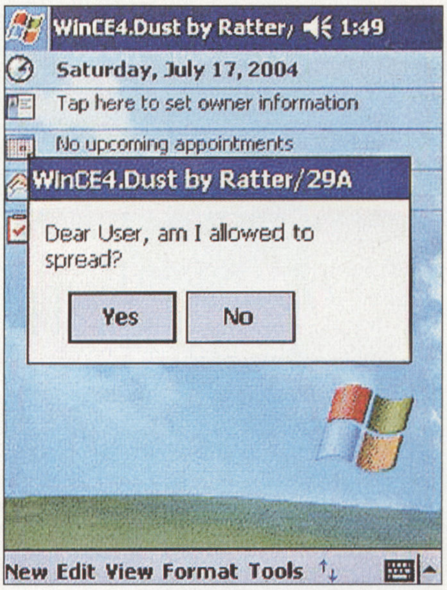
Хорошая новость для поклонников КПК - компания Fujitsu-Siemens официально подтвердила намерение выпустить новую серию наладонников марки Pocket Loox. Серия носит порядковый индекс 700 и пока представлена двумя моделями - 710 и 720. Операционной системой для них будет служить Microsoft Windows Mobile 2003 Second Edition, а внутри найдется место для Wi-Fi (802.11b) и Bluetooth (версия 1.2). Также оба карманных компьютера будут оснащены слотами CompactFlash, SDIO и USB 2.0 портом. Старшая, 720-я модель будет снабжена 3,6" дисплеем с разрешением 640x480, 1,3-мегапиксельной камерой, процессором Intel XScale PXA270 с частотой 520 МГц и 128 Мб оперативной памяти. Младшенькая же, 710-я будет довольствоваться 3,5" QVGA экраном с разрешением 320x240 точек на дюйм, чуть более медленным процессором PXA270 с тактовой частотой 416 МГц и 64 мегабайтами оперативки. Цены и точную дату появления в продаже узнаем к середине августа. - *А.Б.*

И ВМЕСТО "СЕРДЦА"... ВОДЯНОЙ НАСОС



Внутри вашего мобильного ПК может забиться сердце. Конечно не настоящее, а искусственное, но работающее по тому же принципу. Японская компания Eamex готова снабдить "сердцем" систему охлаждения вашего ноутбука. Ее новый водяной насос построен из специального пластика, который сжимается или расширяется при пропускании через него электрического тока, на манер искусственной мышцы. По заверениям разработчиков такой способ подачи воды повышает эффективность теплоотвода в два-три раза, по сравнению с обычными системами водяного охлаждения. - *А.Б.*

ПЫЛЬ ДЛЯ КПК



В прошлом номере мы рассказывали о вирусе поразившем КПК под управлением ОС Symbian. Команда "29A", ответственная за написание этого вируса, выпустила новую заразу, на это раз для PocketPC. Вирус получил название WinCE4.Dust, и его автор, скрывающийся под ником Ratter, заявил, что он был создан не в корыстных целях, а для пользы дела. Его исходники были разосланы во все круп-

ные фирмы, занимающиеся разработкой антивирусного ПО. На данный момент в лабораториях Symantec создается антивирус для КПК. - *А.Б.*

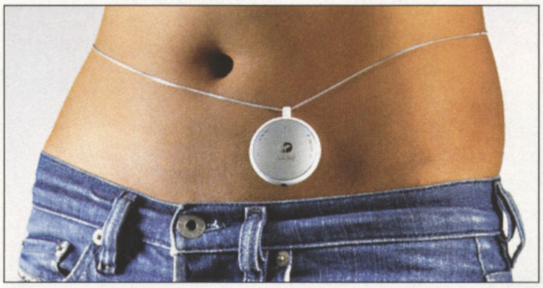
ТРИ НОВЫХ СКАНЕРА ОТ CANON

Компания Canon выпустила на рынок три новых недорогих сканера, с подключением по USB 2.0. Эти модели ориентированы, прежде всего, на бизнес рынок. Самая дешевая - CanoScan 3000ex - стоит всего $50, при этом обладает следующими характеристиками: разрешение 1200x2400 dpi с интерполяцией до 9600 dpi при глубине цвета 48 бит. На сканере есть три активных кнопки, с их помощью осуществляются сканирование, копирование и отправка изображения по E-mail. Вторая модель - CanoScan LiDE 35 - отличается стильным дизайном и применением фирменной технологии Canon LED Indirect Exposure, благодаря которой толщина сканера составляет чуть больше полутора дюймов. В остальном же, по характеристикам, он похож на 3000ex. Цена - $80. И последняя модель - CanoScan 8400F - снабжена слайд-адаптером с фирменной технологией FARE Level 3 (Film Automatic Retouching and Enhancement), которая позволяет избавиться от царапин и грязи при сканировании слайдов. Рабочее разрешение 8400F - 3200x6400 dpi. Продаваться он будет по $150. Все три модели должны поступить в розничную сеть уже в этом месяце. - *А.Б.*



15 ГРАММ МУЗЫКИ ДЛЯ ДАМ...

На улице лето. Дамы стремятся блеснуть изысканными нарядами и аксессуарами. Компания Virgin Electronics решила завоевать сердца милых леди красивым и, в то же время, полезным устройством. Небольшой, размером с однодолларовую монетку MP3-плеер "Wearable 128Mb MP3 Player" весит всего 15 грамм, и его можно носить как кулон на шее или как поясок на талии. При этом в него встроено 128 Мб памяти, в которых можно разместить до 40 любимых песен. Он прост в обращении и не требует отдельного зарядного устройства или специфического ПО. Достаточно подключить его к порту USB, и можно переписывать аудио-композиции, одновременно подзаряжая. К нему походят любые наушники, что тоже несомненный плюс. Стоит такой аксессуар 100 долларов, что, в принципе, достаточно демократично. - *А.Б.*

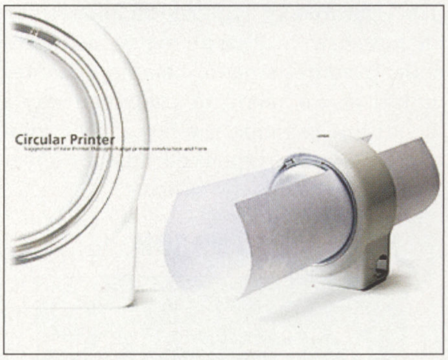








ЦИЛИНДРИЧЕСКИЙ ПРИНТЕР



Бывают не только концепт кары, он и... концепт принтеры. Новую оригинальную модель принтера, точнее, ее концепт продемонстрировала корейская компания Samsung, совместно с Сеульским национальным университетом. Это новое видение, принципиально отличное от привычного нам "ящика" на ножках. Цилиндрический принтер, представляет собой кольцо, сквозь которое пропускается лист бумаги. Такой принтер, по мнению разработчиков, окажется очень полезен тем, кто много времени проводит в дороге, например, путешественникам. Проект пока что находится в стадии разработки, но будем надеяться, что в скором времени мы увидим опытный рабочий образец. - *А.Б.*

ДВА НОВЫХ ПРОЦЕССОРА ОТ AMD

Компания AMD представила два новых процессора для ноутбуков. Первый - AMD Mobile Athlon 64 3000+, с тактовой частотой 2,2 ГГц и кэшем 1 Мб - появится на рынке уже в начале августа по цене $432. Второй - AMD

Athlon XP-M 2200+ с тактовой частотой 1,6 ГГц и кэшем 521 Кб - будет стоить $97, но появится чуть позже, в конце августа. Какие-либо новые характеристики у этих процессоров отметить сложно, похоже, AMD просто расширяет модельный ряд. - *А.Б.*

PSP. ПОДРОБНОСТИ...

Компания Sony Computer Entertainment провела пресс-конференцию, на которой огласила некоторые подробности, касающиеся игровой консоли Sony PSP. На представленных фото четко видны органы управления, разъемы и высококонтрастный ЖК дисплей, размером 4,3" с разрешением 480x272 пикселя. Мы уже много рассказывали о PSP, но напомним еще раз: консоль оснащена 32-битным процессором MIPS R4000, беспроводной сетью стандарта IEEE 802.11b, портом USB 2.0, восемью мегабайтами оперативной памяти, графическим ядром PSP Graphics Core и звуковой подсистемой, использующей DSP чип. - *А.Б.*





И МЫ С ТОБОЙ СПОЕМ...

Поющие цветы - уже не красивая аллегория, а действительность. Хитрые на выдумки японцы воплотили поэтическую мечту в реальность. Японская компания Let's выпустила по запатентованной технологии вазочки с живыми цветами, которые звучат при шевелении лепестков или листков. Производитель утверждает, что цветы разных видов придают мелодии свой неповторимый шарм и тональную окраску. Стоимость букета - от 45 до 450 евро. - *А.Б.*



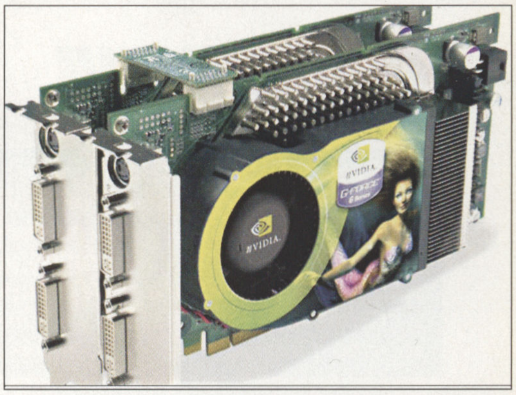
ДИЕТА ДЛЯ ВИДЕОКАРТЫ



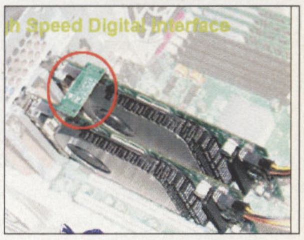
Для настоящих оверклокеров проблема стабильного питания, без электромагнитных шумов и электростатических помех стоит практически в одном ряду с вопросами охлаждения. Компания OCZ Technology выпустила аксессуар, который, по их мнению, призван существенно облегчить жизнь любителям разгона и повысить стабильность работы видеокарт и жестких дисков. В устройстве используется новая технология PowerShield EMI Control, позволяющая подавлять высокочастотные шумы. По заверениям инженеров-разработчиков, в результате повысится качество картинки, выдаваемой видеокартами, а также вырастет время наработки на отказ у жестких дисков. Зовется этот замечательный аксессуар Enhanced VGA and HDD Power Lead. Тем не менее, OCZ - не первопроходец в плане заботы об экранировании кабелей, около месяца назад тем же озадачилась компания Powerstream, которой и принадлежит пальма первенства на данный момент. - *А.Б.*

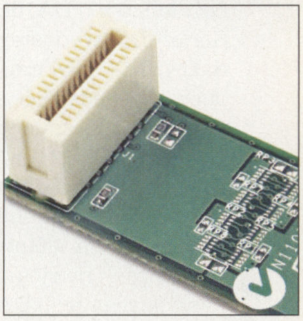
ДВОЙНАЯ МОЩЬ GEFORCE 6800 GT

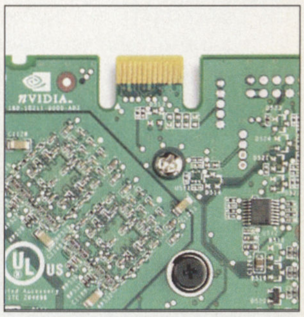
Самые заядлые геймеры, конечно же, помнят такую замечательную фирму 3dfx и самые первые графические акселераторы, которые так всколыхнули игровое сообщество и дали новый толчок развитию игровой индустрии. Также этим людям должно быть известно, что на закате карьеры замученную конкурентами 3dfx прикупила компания NVIDIA, которая постепенно вывела из оборота и производства все ее произведения. 3dfx канула в Лету, так? Нет, NVIDIA не могла дать просто так пропасть капиталовложению. Стоит также вспомнить, что почти перед самой кончиной 3dfx представила оригинальное решение - мост, позволяющих соединять два графических ускорителя в один, с повышением производительности и прочими вытекающими отсюда последствиями. Компания NVIDIA решила реанимировать технологию, и внедрила поддержку такого











подключения в... NV40, столь хорошо известную нам GeForce 6800 GT с шиной PCI Express x16, которая позволяет передавать информацию по независимым каналам. Именно благодаря этому технология SLI (Scalable Link Interface) получила второе рождение. Два слота PCI Express, расположенные на достаточном расстоянии чтобы вместить систему охлаждения, позволяют установить такую систему, соединив две платы небольшим мостиком. Результат поразителен: прирост производительности почти в два раза, если быть точным - в 1,87. Такая система как бы разбивает картинку на две неравные части, чуть больше - для "ведущей" карты, и чуть "меньше" - для ведомой, которые обрабатывают части отдельно, а чипсет сам соединяет половинки в единое целое и передает на экран. Еще раз подтверждается тезис, что все новое - это хорошо забытое старое. Появление такой системы еще долгое время будет будоражить умы истинных геймеров и предоставит больше простора производителям игр для реализации свои самых смелых задумок. Есть информация, что цена кусаться не будет. - *А.Б.*

Н

Seifer

О проводе бедном замолвите слово

Пресловутой мобильностью сегодня трудно кого-либо удивить. Теперь караоке поют в беспроводной микрофон, музыку слушают в беспроводных наушниках, играют в игры на беспроводных геймпадах. Агрессивная маркетинговая политика сотовых компаний заставит пользоваться беспроводным интернетом через GPRS даже старушку-пенсионерку. И не дай бог, чтобы из вашего ноутбука торчал хоть один провод - нынче в моде беспроводные технологии.

Отбросив скепсис, все же надо признать, что без проводов лучше, чем с ними. Ну, хотя бы из-за того, что о них можно споткнуться в самый неподходящий момент.

IrDA

Infrared Data Association (IrDA) - международная некоммерческая организация, разрабатывающая и внедряющая стандарты, используемые для организации инфракрасных линий передачи информации. Все началось в 1979 году, когда компания Hewlett-Packard выпустила новый калькулятор, основной особенностью которого являлось наличие инфракрасного порта, используемого для вывода информации на печать. Вследствие аппаратной несовместимости с другими устройствами, он не получил широкого распространения. В 1993 году создается Infrared Data Association (IrDA), призванная разрешить сложившуюся ситуацию. Первым стандартом, разработанным в IrDA, был так называемый Serial Infrared standart (SIR). Этот стандарт определял передачу информации со скоростью 115.2 kb/s. В 1994 году IrDA опубликовала спецификацию на общий стандарт, получивший название IrDA-standart, включающий в себя описание Serial Infrared Link (последовательная инфракрасная линия связи), Link Access Protocol (IrLAP) (протокол доступа) и Link Management Protocol (IrLMP, протокол управления). Но всемирную известность проект получил в 1995 году, когда стандарт IrDA поддержала корпорация Microsoft, которая внесла в свою новоиспеченную операционку Windows 95 поддержку протокола на программном уровне.



Вот на таких Wi-Fi креслах от Intel сидят посетители интернет-кафе Англии



Точка доступа по своим функциям и размерам сравнима с последними моделями Ethernet-свичей, с той разницей, что к ним не будут тянуться десятки проводов

Для связи по IrDA устройства должны находиться в прямой видимости (луч испускается в виде 30-градусного конуса) на расстоянии до одного метра. Технически порт IrDA основан на архитектуре COM-порта, который использует универсальный асинхронный приемопередатчик UART и работает со скоростью передачи данных 115.2 kb/s. Связь в IrDA полудуплексная, т.к. передаваемый инфракрасный луч может засветить соседний PIN-диодный усилитель приемника. Воздушный промежуток между устройствами позволяет принять ИК-энергию только от одного источника в данный момент. Основными преимуществами этого стандарта можно назвать дешевизну (интеграция в устройство ~ $1), приемлемая для большинства задач пропускная способность, универсальность, компактность, небольшое потребление энергии и простота в использовании. Необходимость расположения устройств на прямой линии видимости кажется существенным недостатком, однако может быть и преимуществом, обеспечивая должную защиту данных. Также к недостаткам можно отнести: небольшую дальность, ведь одного метра не всегда бывает достаточно, необходимость находиться на прямой линии видимости и возможные сбои при интенсивном солнечном освещении, так как используется, хотя и невидимый глазу, однако все же световой поток. Ввиду вышеперечисленных проблем использования IrDA требовалась новая технология передачи данных, сочетающая в себе стандартизацию IrDA, больший радиус действия, стабильность и скорость связи.

Bluetooth

Технология Bluetooth впервые была предложена корпорацией Ericsson в 1995 году для организации беспроводной связи между сотовым телефоном и наушниками. Этот вариант остается актуальным и по сей день. Ряд таких изготовителей, как Nokia, Siemens и сама Ericsson, активно продвигают на рынок беспроводные аксессуары к сотовым телефонам на основе Bluetooth, оснащая соответствующими адаптерами свои топ-модели.

Весной 1998 года в рамках создания нового протокола беспроводной связи произошло объединение гигантов компьютерного и телекоммуникационного рынка. Ericsson, Intel, Nokia и IBM образовали специальную рабочую группу (Special Interest Group, SIG), основная цель которой заключается в обеспечении беспрепятственной реализации и распространения технологии Bluetooth. Благодаря деятельности SIG, различные производители внедряют в свою технику единую спецификацию протокола вместо того, чтобы изобретать свою. То есть, стало возможным открыть холодильник от фирмы X телефоном от фирмы Y (разумеется, при условии, что оба девайса поддерживают Bluetooth).

Создание открытого радио-интерфейса Bluetooth развязало руки многим талантливым разработчикам, готовым упростить нашу жизнь до безобразия. В Европе широко распространены сигнализации для автомобилей, микроволновые печи и даже интеллектуальные абонементы на общественный транспорт, использующие "голубозубый" интерфейс. Однако этот протокол создавался в первую очередь для нас, владельцев ПК.

Технология работает по принципу "точка-точка", как, например, устаревший, но вездесущий протокол IrDA, а также в качестве мультиточечного радиоканала. В последнем случае многоуровневый протокол, управляющий Bluetooth-интерфейсом,



Современный Bluetooth-приемник

похож на протокол GSM, используемый в сетях сотовой связи.

Для приема и передачи сигнала используются адаптеры небольшого радиуса действия (около 10 метров). Адаптер может быть, как встроенным в устройство (например, в мобильный телефон), так свободно подключаемым (обычно через USB-интерфейс).

Для соединения двух устройств по Bluetooth-протоколу достаточно расположить их на расстоянии не больше 10 метров. Причем адаптерам необязательно быть в зоне прямой видимости, так как информация передается в промышленно-научно-медицинском диапазоне ISM (Industrial Scientific Medical) на частотах 2,44-2,48 ГГц. Скорость передачи данных составляет порядка 720 Кбит/с в асимметричном режиме и 420 Кбит/с в полнодуплексном режиме, также обеспечивается передача трех голосовых каналов.

Для использования ISM-частот не требуется лицензия, так что логично предположить, что Bluetooth-передатчик сможет конфликтовать, например, с вашим домашним радиотелефоном. Однако инженеры позаботились об этом должным образом, реализовав в протоколе технологию скачкообразного изменения частоты (FHSS), работающую со скоростью 1600 скачков в секунду, что не позволит вам заметить конфликт адаптера с другим высокочастотным устройством.

Так как изначально технология Bluetooth актуальна в первую очередь для мобильных девайсов, то есть устройств с ограниченным запасом электроэнергии, то для ее сбережения передатчик способен автоматически регулировать собственную мощность (максимум 1 мВт) в зависимости от расстояния до другого адаптера.

Но самым главным достоинством Bluetooth является универсальность. Ведь сети из микроволновых печей, ноутбуков, сотовых телефонов и КПК создаются и настраиваются автоматически. Возможно, вам потребуется только отрегулировать права доступа к необходимому устройству. Протокол рассчитан на создание сетей из 256 различных устройств, причем существуют подсети, где одно из устройств является главным (обычно, это компьютер), а семь других - второстепенными. Остальные устройства будут находиться в режиме ожидания для этой подсети. Подсети легко перекрываются и взаимоизменяются, позволяя получить доступ к любому из устройств целой сети.



Один из первых "голубозубых" телефонов, с момента выпуска которого прошло более четырех лет

Однако, несмотря на всю перспективность создания таких универсальных сетей, дающих в полной мере почувствовать словосочетание "интеллектуальный дом", сейчас Bluetooth для многих - это гарнитура или "продвинутый ИК-порт" на мобильном телефоне. К сожалению, слабой стороной голубозубого интерфейса является маломощный передатчик. Как дань мобильности, он существенно ограничивает дистанцию устройств в сети, а также скорость передачи. Поэтому беспроводные компьютерные сети на Bluetooth скорее исключение, чем правило. Здесь предпочтение отдается Wi-Fi.

Wi-Fi

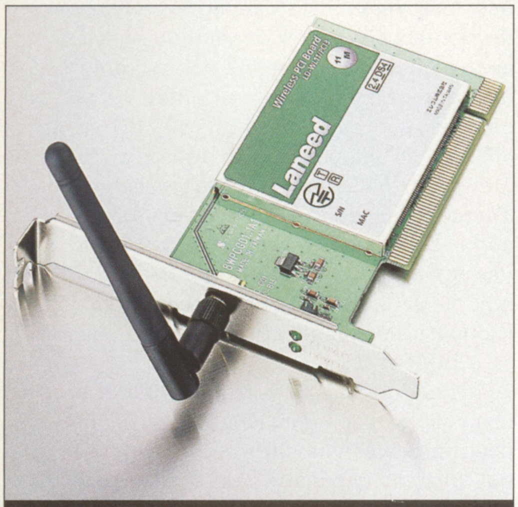
Wireless Fidelity. Такое название получил стандарт беспроводной передачи данных по радиоканалам IEEE 802.11. Для передачи данных Wi-Fi, как и Bluetooth, использует ISM-частоту 2,4 ГГц. Многие компании экспериментировали с этим протоколом, пытаясь увеличить скорость передачи данных в Wi-Fi сетях, но это всегда вело к полной несовместимости с принятыми стандартами, которых сегодня целых три: 802.11a, 802.11b и 802.11g со скоростями 5 Мбит/с, 11 Мбит/с и 54 Мбит/с соответственно. Также в разработке находится протокол 802.11n, новый стандарт, который увидит свет аж в 2006 году. Но подождать стоит, ведь анонсированная скорость передачи данных составляет 320 Мбит/с.

Стандарт Wi-Fi был разработан в конце 90-х годов и окончательно одобрен лишь в начале 99-го. Первые устройства для передачи данных на основе Wi-Fi появились в 2000 году и не вызвали особого ажиотажа - все были увлечены шумихой вокруг Bluetooth. Поэтому первым опробовать прогрессивную технологию довелось, как водится, обитателям силиконовой долины и другим Hi-Tech центрам США. Новый протокол понравился всем. В отличие от громоздких и неудобных базовых станций, приемники и точки доступа Wi-Fi занимали очень мало места, не требовали высокой квалификации пользователя.



КПК-монстр. Оборудован, как Bluetooth, так и Wi-Fi модулями

Дело в том, что Wi-Fi просто-напросто удобен и оптимален по соотношению цена-качество. Он пришел на смену громоздким и неудобным базовым станциям, которые, помимо своей высокой стоимости, в отдельных случаях доходившей до тысяч долларов, требовали достаточно высокой квалификации пользователя. Лидерство Wi-Fi в корпоративном сегменте беспроводных сетей было предрешено. Да и сетей вообще, ведь теперь для организации локальной сети не требуется сверлить стены и возиться с поднадоевшими проводами. Дальность действия (около 300 метров) позволяет ре-



Wi-Fi IEEE 802.11g в PCI-исполнении…

… и в виде PCMCIA



шить кучу проблем, связанных с прокладкой кабеля в труднодоступных местах (например, когда две части офиса находятся по разные стороны улицы). Основной выигрыш как раз и заключается в том, что себестоимость прокладки резко снижается за счет уменьшения объема работы. Двойные полы и подвесные потолки, так прижившиеся в современных офисах для маскировки многих сотен метров кабелей, уходят в прошлое. Помимо этого, для оснащения офиса кабельной сетью требуется тщательная разработка топологии, которая в отдельных случаях отнимает уйму времени и материальных затрат. Проблемы при развертывании глобальной Wi-Fi сети в большом здании могут возникнуть в виде пространств в рамках сети, куда не будет доходить сигнал. Поэтому первоочередной задачей специалиста станет устранение таких "глухих зон", возникающих из-за того, что железобетонные перекрытия могут экранировать сигнал и связь может ухудшаться (кстати, Wi-Fi имеет встроенную систему понижения скорости соединения при ухудшении связи). Решением таких проблем зачастую оказывается установка базового блока на каждом этаже здания. Однако если путь сигналу преграждает несколько железобетонных плит, то о беспроводных сетях можно забыть в принципе. Так что, внутри обычного многоквартирного дома единственным рациональным решением еще долгое время будет Ethernet.

Явившись миру частного сектора, Wi-Fi избавил ноутбук от всех проводов, сделав его по-настоящему мобильным. Большинство мировых лидеров в области мобильных устройств активно использует беспроводные средства в своих продуктах; почти все, вышедшие на рынок ноутбуки и КПК оснащены тем или иным беспроводным интерфейсом, однако предпочтение отдается именно Wi-Fi. На данный момент Wi-Fi внедряют такие гиганты, как Microsoft, Toshiba, Intel и многие другие.

Даже корпорация Microsoft приступила к выпуску собственных беспроводных устройств, использующих стандарт Wi-Fi. На рынке существует множество USB-адаптеров, беспроводных PC-карт для ноутбуков и других устройств из той же серии.

Войны не будет

Что касается Bluetooth, то на светлом горизонте этой технологии сгущаются два грозовых облака. Первая неприятность, которая может возникнуть, - это проблема сосуществования с Wi-Fi. Дело в небольшой интерференции между 802.11 и устройствами Bluetooth. Вторая - безопасность. По спецификации Bluetooth поддерживает закодированную связь. Каждое устройство имеет уникальный 48-битовый сетевой адрес, совместимый с форматом стандарта локальных сетей IEEE 802, но использование шифрования полностью перечеркивает основные достоинства Bluetooth: автоматизацию и удобство использования. Разумеется, это не критично для использования принтеров, сканеров и другой периферии, но совершенно неприемлемо для передачи ценной информации, например, при обмене данными кассового аппарата и сервера. Короткий диапазон Bluetooth's не обеспечивает достаточно защиты связи. Как и Wi-Fi, Bluetooth нужны прочные механизмы безопасности. Но, как заверяют аналитики из Dataquest в Сан Хосе, заниматься усилением защиты Bluetooth - удел лишь мелких компаний, те, что покрупнее, работают над модернизацией 802.11. Ведь, как показала практика, крупные корпорации не доверяют беспроводным сетям на Bluetooth, однако не исключают, что через некоторое время могут перейти на Bluetooth-периферию, которая проще в эксплуатации и значительно удобнее проводов.

С коммерческой точки зрения потенциалы двух технологий, в принципе равны. Для Wi-Fi - это бесчисленные интернет-кафе, кинотеатры, бары, где стоят соответствующие точки доступа. Туда всегда можно зайти со своим ноутбуком или КПК и вылезти в глобальную Сеть за вполне разумную плату. В Евросоюзе уже полгода существует система роуминга трафика, позволяющая пользоваться заранее оплаченным беспроводным доступом в интернет у своего провайдера в любой из стран объединенной Европы. Чего уж там, даже в Москве число таких публичных Wi-Fi-мест перевалило за десяток. А для Bluetooth - это встроенные адаптеры в КПК и мобильные телефоны, когда связь должна быть энергосберегающей, а также периферия, где чем меньше проводов - тем проще, удобнее и красивее.

Сравнительная таблица беспроводных интерфейсов связи

	IrDA	Bluetooth	Wi-Fi
Совместимость (уровень)	Низкая	Абсолютная	Абсолютная (за редкими исключениями)
Скорость передачи информации	До 4 Мбит/с	До 800 Кбит/с	До 54 Мбит/с
Обязательное расположение адаптеров в зоне прямой видимости	Да	Нет	Нет
Радиус действия	До 2 метров	До 10 метров	До 300 метров (на открытом пространстве)
Уровень сигнала	Низкий	Уверенный	Уверенный (при отсутствии экранированных поверхностей)
Стоимость интеграции в устройство	Порядка $1	Порядка $20	Порядка $25
Энергопотребление	Очень низкое	Низкое	Зависит от конкретной реализации

На несколько кнопок больше

Тестирование геймпадов

Андрей БУТУСОВ

Мы уже успели с вами поговорить о двух видах игровых манипуляторов, а именно о джойстиках и рулях, теперь настал черед геймпадов. Думаю, большинство из вас успело познакомиться с первыми популярными приставками, такими как Sega MegaDrive или Nintedo, а, следовательно, вы можете вспомнить, с чего начинались первые геймпады. Плоская "коробочка" с четырьмя кнопочками справа и крестообразным манипулятором слева. И только-то. Сегодня геймпад окреп, преобразился, обзавелся дополнительными кнопками и стал более удобно лежать в руке.

Так что же такое геймпад, и каким он стал? На данный момент геймпад - это игровой манипулятор с шестью или более кнопками и цифровым крестообразным D-pad, подключаемый по USB. Кроме "крестовины" производители зачастую добавляют один или даже два аналоговых мини-джойстика, облегчающих игру в симуляторы (авиа-, робо-, спорт- и т.д.). Изменилась сама форма устройства: геймпад стал больше походить на перевернутую вверх тормашками латинскую букву W. Другим стало и подключение. Первые PC-геймпады требовали наличия специального GAME-порта (он же - MIDI-порт на звуковых картах). С появлением шины USB все стало проще, и геймпады, что называется, "пошли в народ". Тем не менее, их приобретением озадачиваются сейчас немногие. Основными их потребителями были любители файтингов (на манер Mortal Kombat) и аркад, но оба этих игровых направления находятся сейчас в некотором застое. Таким образом, на данный момент единственное, из-за чего стоит разориться на приобретение хорошего геймпада - это спортивные симуляторы, такие как NHL или FIFA. Мы рассмотрим десятку самых популярных на рынке манипуляторов от четырех производителей: Logitech, Saitek, Genius и Thrustmaster. Сравним их удобство и функциональность, а затем дадим свой вердикт.

Тестовая платформа

Процессор: AMD Athlon XP 1700+@2700+
Материнская плата: Gigabyte GA-7N400 Pro 2 (nForce 2 Ultra 400)
Память: 1024 Mb DDR400
Жесткий диск: IBM DTLA307020
Операционная система: Windows XP SP1

Во время тестирования использовались игры: Need For Speed: Underground, FIFA 2004, NHL 2004, Mortal Kombat 3, Tomb Raider: Angel of Darkness, а также эмуляторы игровых приставок.

Logitech

Компания уже не первый год находится на этом рынке. Она сумела завоевать не только сердца поклонников хорошего звука и отличных клавиатур, но и геймеров всех направлений. Среди манипуляторов этой фирмы много успевших полюбиться всем моделей. Мы же остановимся на трех.

Logitech Dual Action Gamepad



Внешне геймпад смотрится очень стильно: ставший уже привычным для этой серии темно-серый корпус с черными кнопками небросок, но вместе с тем аккуратен. Удачно выполнены мини джойстики. Широкие, слегка выпуклые "грибки" удобны в использовании, а небольшой кожух защищает движущиеся части от повреждений и попадания грязи. Геймпад отлично лежит в руке, хотя "крылья" (те части, что ложатся в ладонь) могли бы быть чуть подлиннее. Windows XP обнаруживает манипулятор без проблем, но для включения виброотдачи необходима установка ПО, идущего в комплекте с геймпадом. Из отличительных особенностей хочется отметить относительно малое количество кнопок справа - всего четыре, что иногда неудобно, особенно в файтингах. Другие четыре кнопки перенесены под указательные пальцы рук - по две с каждой стороны, но размеры их невелики, и если у вас большие пальцы, то можно промахнуться. В играх манипулятор показывает себя только с лучшей стороны, однако при управлении авто в NFSU при помощи мини-джойстика ощущается некоторая "туповатость", он не всегда достаточно быстро откликается на движение. После недели игры появилась небольшая проблема с мини-джойстиками, они стали периодически "подвисать", теряя обе оси или упираясь в одно из крайних положений. Такая проблема был выявлена у четырех геймпадов данной модели, взятых из разных партий. Это немного удручает. Проблема решалась либо калибровкой, либо включением/выключением геймпада в USB-порт.

TTX Logitech Dual Action Gamepad

Количество кнопок - 11
Количество аналоговых миниджойстиков - 2
Интерфейс подключения - USB
Force-Feedback - да
Наличие дополнительного ПО: утилита Logitech Gaming Software
Цена - $20 - $25

РЕЙТИНГ

УДОБСТВО
ДИЗАЙН
НАСТРОЙКИ
ГЕЙМПЛЕЙ

6.1

Logitech WingMan RumblePad

Внешне геймпад в лучшую сторону отличается от предшественника. Строгий черный корпус, темно синие прозрачные ручки мини-джойстиков и перекрестия D-Pad. Еще один плюс - большие кнопки под указательными пальцами - при всем желании не промахнешься. Джойстик очень удобен в спортивных играх. Тем не менее, есть один небольшой минус: очень неудачно выполнены ручки мини-джойстиков. При длительной игре основание пластмассовых насадок может расщепиться, и на месте мини-джойстика остается железный "пенек", следует быть осторожным. Тем не менее, в своей ценовой категории этот геймпад



TTX Logitech WingMan RumblePad

Количество кнопок - 13
Количество аналоговых мини-джойстиков - 2
Интерфейс подключения - USB
Force-Feedback - да
Наличие дополнительного ПО: утилита Logitech Gaming Software
Цена - ~$30

РЕЙТИНГ
УДОБСТВО
ДИЗАЙН
НАСТРОЙКИ
ГЕЙМПЛЕЙ
8.6

один из лучших. Еще одно существенное нововведение - РГ, то есть ручка газа, маленький слайдер в правой части геймпада отлично подходит для игр типа MechWarrior и других симуляторов, правда не очень сложных, поскольку ориентирован он все же на аркады или спортивные игры.

Logitech WingMan Cordless RumblePad

Главное отличие от предыдущего конкурсанта - отсутствие проводов. Манипулятор работает на основе беспроводной технологии радиопередачи на частоте 2,4 ГГц, что позволяет играть, находясь расстоянии до пяти метров от приемника. Это удобно когда за одним ПК собирается больше двух человек, а играть хочется всем. Также в лучшую сторону изменился дизайн, манипулятор стал более обтекаемым, удобно лежит в руке, повторяя ее контуры. Кроме всего прочего была изменена в лучшую сторону конструкция мини-джойстиков. Теперь они целиковые и представляют собой этакую "грушу со шляпкой", усаженную округлой частью в геймпад. Несмотря на некоторое предубеждение по поводу скорости отклика радиоустройств, геймпад порадовал четкой, своевременной реакцией на действия игрока. Здесь также присутствует РГ, но расположен он на вертикальной плоскости и немного мешает доступу к кнопкам, которых, кстати, теперь по две с каждой стороны. Они снова стали меньше, что немного огорчает. Расстраивает и цена - 50 долларов за джойстик это немало, но, тем не менее, удовольствие от беспроводной свободы всегда стоило чуть дороже, чем привычное "хвостатое счастье". Игровой потенциал у геймпада велик. Это отличный партнер для файтингов и аркад, неплохо смотрится в спортивных играх и симуляторах, хорош для гонок. Если бы не высокая цена, все было бы намного привлекательней.

Я сознательно не стал подробно упоминать о виброотдаче. Объяснюсь, на мой взгляд, она в геймпаде лишняя. Она нужна рулям - это бесспорно. Но, например, спортивные игры и аркады, где важна точность движений, скупы на такие эффекты. Первые полчаса отдача забавляет, но потом от нее устаешь. Она банально отвлекает от происходящего на экране, и ты немедленно отправляешься в настройки с целью ее выключить. Резюмируя: Logitech порадовал разнообразием форм и размеров, но вот надежность иногда подводила. Старые серии геймпадов уже не выпускаются, но некоторые их черты, например, конструкцию мини-джойстиков, стоило бы привнести в новые модели. Тем не менее, оптимальным выбором из этих трех манипуляторов служит, как ни странно, Logitech WingMan RumblePad.

TTX Logitech WingMan Cordless RumblePad

Количество кнопок - 12
Количество аналоговых мини-джойстиков - 2
Интерфейс подключения - USB
Force-Feedback - да
Наличие дополнительного ПО: утилита Logitech Gaming Software
Цена - ~$50

РЕЙТИНГ
УДОБСТВО
ДИЗАЙН
НАСТРОЙКИ
ГЕЙМПЛЕЙ
8.1



Thrustmaster

Компания существует на рынке практически с самого его появления. Спросив любого игрока "Какая фирма производит хорошие джойстики?", в 80% случаев получишь ответ - Thrustmaster. Фирма предлагает одни из лучших джойстиков для виртуальных летчиков, а мы проверим, не обделяют ли вниманием любителей аркад.

Thrustmaster 360 Modena UPAD



Джойстик смотрится немного забавно. Тем не менее, в использовании он на удивление удобен, пальцы свободно дотягиваются до всех кнопок кроме средних (тех, что на нижней перекладине). Хотя, на мой взгляд, наклейки с рисованными приборами все же излишни. Несмотря на несколько детскую внешность, геймпад неплохо справляется со своими функциями. Отклик точный и четкий. Порадовала конструкция мини-джойстиков, такие точно не сломаются (хотя, смотря как стараться...). Весьма положительная особенность прибора - прорезиненные вставки под ладонями и "головы" мини-джойстиков. Палец точно не соскользнет. Разочаровала идущая в комплекте утилита. Она достаточно тяжеловесна и в некоторых случаях может привести к значительной загрузке памяти вашего компьютера. Поэтому рекомендую ставить исключительно драйвера. С ними у вас будет и виброотдача, и высокая производительность. Это золотая середина.

ТТХ Thrustmaster 360 Modena UPAD

Количество кнопок - 11
Количество аналоговых мини-джойстиков - 2
Интерфейс подключения - USB
Force-Feedback - да
Наличие дополнительного ПО: утилита ThrustMapper
Цена - ~$50

РЕЙТИНГ

Удобство
Дизайн
Настройки
Геймплей

7.8

Thrustmaster Firestorm Dual Power 3



Второй геймпад от Thrustmaster - представитель классической школы. Минимум инновационных решений в дизайне, максимум геймплея. Тем не менее, сразу возникает несколько нареканий. Неудобно расположены кнопки под указательными пальцами, они невелики размерами и имеют слишком четкий клик, быстро не понажимаешь. Сам джойстик немного узок, что для людей с большими руками весьма проблематично, поскольку после получаса игры руки затекают и начинают побаливать. Тем не менее, играть довольно удобно, но, выбирая из двух, - я бы предпочел Modena.

ТТХ Thrustmaster Firestorm Dual Power 3

Количество кнопок - 12
Количество аналоговых мини-джойстиков - 2
Интерфейс подключения - USB
Force-Feedback - да
Наличие дополнительного ПО: утилита ThrustMapper
Цена - ~$40

РЕЙТИНГ

Удобство
Дизайн
Настройки
Геймплей

7.2

Thrustmaster Firestorm Wireless Gamepad

Последний Thrustmaster на сегодня - это беспроводная версия Firestorm. Огромным плюсом здесь является поддержка до 4 геймпадов одним контроллером беспроводного доступа. По заявлению производителей, одного комплекта батареек хватает на 230-250 часов игры. Внешне и внутренне геймпад - точная копия предыдущего, за одним исключением - отсутствует виброотдача. Однако это его не портит. Огорчает другое, в отличие от Logitech Cordless RumblePad, здесь хорошо заметны затруднения с передачей аналогового ввода. Хотя и меньшее, чем у беспроводного Saitek, но отчетливо различимое невооруженным глазом "подтормаживание" заставляет отказаться от использования аналогового канала в играх.

ТТХ Thrustmaster Firestorm Wireless Gamepad

Количество кнопок - 12
Количество аналоговых мини-джойстиков - 2
Интерфейс подключения - USB
Force-Feedback - нет
Наличие дополнительного ПО: утилита ThrustMapper
Цена - ~$60



РЕЙТИНГ

Удобство
Дизайн
Настройки
Геймплей

6.5

Из трех геймпадов от Thrustmaster нам больше по душе пришелся все-таки Modena. Он удобнее, комфортней лежит в руке, хотя и немного подороже. Отдельно стоит обмолвиться о ПО - хорошая, мощная программа, позволяющая запоминать множество профилей и настроек, тем не менее, довольно тяжеловесна и громоздка в обращении. Печально, но факт. Выбрать хороший геймпад у этой компании на данный момент довольно сложно. Старые модели постепенно выходят из употребления, а новинок пока нет. Налицо некоторая стагнация. Тем не менее, даже "старички" все еще более чем работоспособны и могут удовлетворить чаяния непритязательного пользователя. Будем ждать новинок.



Saitek

Один из современных лидеров индустрии. Не так давно ворвавшись на российский рынок, компания успела прочно завладеть не только умами, но и кошельками потребителей. Целая серия аналогово-цифровых геймпадов, похожих друг на друга как братья, но, вместе с тем, разных, яркий тому пример.

Saitek P880 Dual Analog Pad

Первый геймпад от Saitek радует чрезвычайно продуманным дизайном. Он удобно лежит в руке, благодаря прорезиненным прокладкам под ладонями. Рука буквально по наитию ложится на кнопки и на раскладку отвлекаться не приходится. Конструкция мини-джойстиков тоже хороша: движущиеся части экранированы, детали плотно пригнаны, да и расположены они удачно. Клавиша Shift позволяет вдвое увеличить функциональность, так что малое количество кнопок, сложно поставить в минус. Итог - хороший, добротный середнячок. Единственное, чего не хватает для полного счастья - это виброотдачи.

TTX Saitek P880 Dual Analog Pad

Количество кнопок - 9
Количество аналоговых мини-джойстиков - 2
Интерфейс подключения - USB
Force-Feedback - нет
Наличие дополнительного ПО: нет
Цена - ~$30

РЕЙТИНГ

УДОБСТВО ✦✦✦✦✦✦✦✦
ДИЗАЙН ✦✦✦✦✦✦✦
НАСТРОЙКИ ✦✦✦✦✦✦
ГЕЙМПЛЕЙ ✦✦✦✦✦✦✦✦

7.1



Saitek P2500 Rumble Force Pad

TTX Saitek P2500 Rumble Force Pad

Количество кнопок - 10
Количество аналоговых мини-джойстиков - 2
Интерфейс подключения - USB
Force-Feedback - да
Наличие дополнительного ПО: нет
Цена - ~$47

Полный аналог своего младшего собрата, но с виброотдачей. Да и кнопок стало на одну больше, как раз для включения/выключения новой функции. Сложно сказать что-то отличное от P800, а потому просто читаем выше.

РЕЙТИНГ

УДОБСТВО ✦✦✦✦✦✦✦✦
ДИЗАЙН ✦✦✦✦✦✦✦✦
НАСТРОЙКИ ✦✦✦✦✦✦✦✦
ГЕЙМПЛЕЙ ✦✦✦✦✦✦✦✦

7.7

Saitek P3000 Wireless Pad

Вершина творческой мысли инженеров Saitek. Первый и, на моем веку, единственный беспроводной джойстик, снабженный специальной док-станцией для подзарядки аккумуляторов. Но и это еще не все - у него есть небольшой ЖК-дисплей, на котором отображается заряд батарей. Saitek пошел даже дальше - вместе с джойстиком поставляются два комплекта аккумуляторных батарей. Сам дизайн изменился мало со времен P880, но разве меняют дизайн победителя? Прорезиненные вставки под ладонями не дают руке проскальзывать, все кнопки расположены более чем удобно. А теперь зальем небольшую ложечку дегтя... Радиоинтерфейс практически не справляется с потоком аналоговых данных и, при использовании мини-джойстиков, они изрядно "тормозят", реагируют скачками. P3000 - отличный партнер для кнопочных игр - файтингов и ар-



TTX Saitek P3000 Wireless Pad

Количество кнопок - 10
Количество аналоговых мини-джойстиков - 2
Интерфейс подключения - USB
Force-Feedback - да
Наличие дополнительного ПО: нет
Цена - ~$70

кад. Если же хочется пользоваться аналоговым управлением, то лучше взять проводную модель, например P2500.

РЕЙТИНГ

УДОБСТВО ✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦
ДИЗАЙН ✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦
НАСТРОЙКИ ✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦
ГЕЙМПЛЕЙ ✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦

7.0

Все три модели - это практически вариации на одну тему. Там добавили виброотдачу, здесь убрали шнур. Но в остальном - это один и тот же джойстик. Тем не менее, его эргономика "вылизана" почти до идеала. P3000 - практически новый стандарт для беспроводных джойстиков, вот только бы чуть-чуть подправить аналоговый ввод. Вот такие "чуть-чуть" всегда немного огорчают, но впереди новые модели. Saitek не стоит на месте и, как показывает опыт, умеет работать над ошибками.

Genius

Краешком, бочком протиснулся в наш тест одинокий геймпад от Genius. Компания славится своей всеядностью и с удовольствием и успехом производит товары бизнес-класса. Не стал исключением и геймпад. Его сложно причислить к когорте лидеров, но и в аутсайдеры разом не запишешь. Этакий бодрый середнячок. Встречаем.

Genius MaxFire Digital Force G-09D



TTX Genius MaxFire Digital Force G-09D

Количество кнопок - 10
Количество аналоговых мини-джойстиков - 1
Интерфейс подключения - USB
Force-Feedback - да
Наличие дополнительного ПО: нет
Цена - ~$25

Геймпад от Genius это всегда что-то интересное. Вот и одна из самых популярных моделей с отдачей поражает дизайнерскими изысками. Оригинальный, довольно массивный корпус с 10 кнопками и 1 мини-джойстиком. Тем не менее, держать его в руках не слишком-то удобно. Геймпад довольно громоздкий и все время кажется, что того и гляди - выскользнет из рук. Мини-джойстик малочувствителен, не всегда точно претворяет движения "в жизнь". Да и выполнен он не очень удачно, немного заглублен в корпус и от этого мало заметен. Присутствует виброотдача, но она какая-то вялая и очень неторопливая, задумчивая. Не самый лучший вариант, особенно с оглядкой на Saitek. Джойстик больше тяготеет к кнопочным играм, аналоговые недолюбливает, хотя после непродолжительных мучений начинаешь привыкать.

РЕЙТИНГ

УДОБСТВО ✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦
ДИЗАЙН ✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦
НАСТРОЙКИ ✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦
ГЕЙМПЛЕЙ ✦✦✦✦✦✦✦✦✦✦

6.6

Genuis, на мой взгляд, немного перестаралась. Немного вдохновения, и геймпад был бы чудо как хорош, но, когда музу меняют на трудолюбивого гнома-механика, получается что-то вроде этого. Тем не менее, не будем огорчаться, а лучше станем ждать новых поступлений, они должны оказаться лучше, ведь потенциал есть.

Мы протестировали все представленные нами геймпады. Опробовали их в деле, не раз и не два. Теперь пришло время решать, кто первый. Итак:

Выбор редакции:
* проводные: **Logitech Wingman RumblePad**
* беспроводные: **Logitech WingMan Cordless RumblePad**

На наш взгляд, по соотношению цена/качество Logitech пока нет равных на рынке. В спину ей дышит Saitek, причем довольно уверено. Logitech не изобретала велосипед, не стремилась покорить экстравагантным дизайном. Она просто создала отличный продукт, потребителями которого являемся мы с вами. Но, как известно, Олимп шаток и неустойчив. Время придет, и все изменится, а пока выбор очевиден - Logitech.

Мы привыкли называть любой игровой "девайс", кроме мыши и клавиатуры, джойстиком. Цикл статей "о вкусных и здоровых манипуляторах" завершен. Мы научились разделять по названиям и функциям рули и джойстики, джойстики и геймпады. Да геймпад - это привет из нашего консольного прошлого, но что же заставило его прийти на PC? На мой взгляд, причина в нехватке свежих ощущений и, в чем-то, в нежелании отказаться от привычного уже способа управления. Опять же в файтинги или аркады удобнее всего играть на геймпаде. Там точно не промахнешься по нужной кнопке. Руки сами ее находят. Есть ли у геймпадов для PC будущее? Да. Пока существуют аркады, пока есть увлекающиеся им люди, геймпадам быть. Да и иногда неплохо заглянуть в стан идеологического противника, запустить эмулятор приставки и, пока хватает настроения, насладиться бездумным спинномозговым экшном. Когда экран оживает, руки болят, глаза слезятся, а ты все не теряешь надежды выстучать-таки нужную зубодробительную комбинацию клавиш для очередного Fatality... **Н**



Дмитрий ВАСИЛЬЕВ aka =FPS=Newlander

Оптимизация Windows XP для игр

Поставили мы Windows XP
- и тормознули Pentium III.
Народное предание

Будем реалистами. Основной операционной системой для игр в настоящий момент является именно Windows XP.

Старая добрая Windows 98 SE имеет проблемы с поддержкой памяти выше 512 Мб (а это - разумный минимум для современной игровой системы), не может похвастаться высокой стабильностью в работе, а ряд новых игр банально не хочет на ней запускаться. Линолеум... простите, Millenium - тот же шарик, вид сбоку. Как была рождена корявой, так ей и осталась.

Windows 2000 - уже лучше, но все же это не домашняя система, как и Windows Server 2003, в котором по умолчанию даже 3D-ускорение отключено.

Экзотическими вариантами вроде пингвина по кличке Linux и ему подобными заморачиваться не стоит: их возможности в плане игр, созданных для платформы Windows крайне ограничены. Количество портированных на Linux игр крайне мало, а те, что есть - не первой свежести. Можно попытаться запускать игры через эмулятор WINE (далеко не все), но это не замедлит сказаться на производительности.

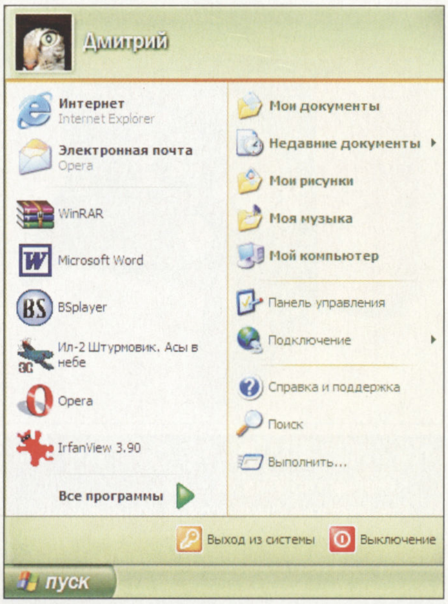
Так что, нравится вам это или нет, но XPюша в качестве домашней игровой системы на сегодняшний день не имеет альтернативы.

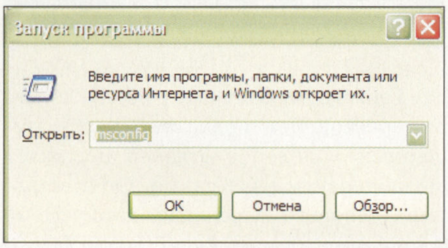
Продолжаем быть реалистами: свежеустановленная Windows XP имеет своих тараканов (см. эпиграф). Как ни печально, но Windows XP после установки работает не особо шустро, что особо заметно на слабых машинах. Впрочем, на уже далеко не навороченной на сегодняшний день системе уровня AthlonXP 1800+ с 512 Мб памяти DDR333 на чипсете VIA KT333 и видеокартой GeForce4 Ti-4200 разница в производительности с Windows 98 SE составляет не более 2-3%, причем не в пользу старушки-ветерана.

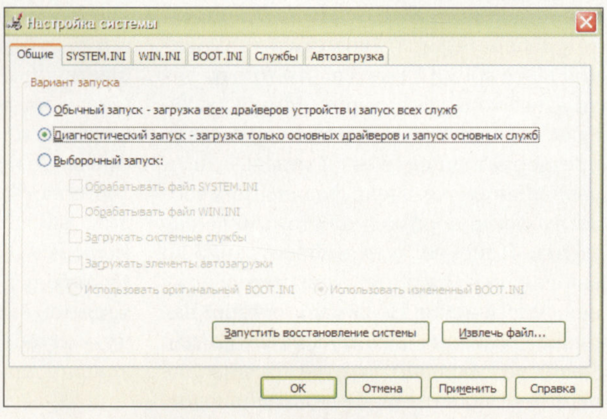
Windows XP вполне можно заставить работать ощутимо быстрее. Об этом и пойдет речь в статье.

Почему Windows XP тормозит?

Рекомендую провести следующий эксперимент: **Пуск ⇨ Выполнить ⇨ msconfig ⇨ Общие ⇨ Диагностический запуск** и перезагрузить машину, после чего побаловаться запуском различных приложений. То, что совсем недавно вызывало заметные тормоза, теперь летает, аки Гарри Поттер на своей метле в финальном матче по квиддичу. Особенно это заметно на машинах с малым объемом оперативной памяти (256 Мб и меньше).







Впрочем, радость скоро перейдет в удивление и негодование: не работает целый ряд ранее привычных функций, начиная со звука. Поэтому запускаем снова **Пуск ⇨ Выполнить ⇨ msconfig ⇨ Общие ⇨ Обычный запуск** и загружаемся по-старому с уже привычными тормозами.

В чем секрет быстроты диагностического запуска? Он очень прост и даже написан на вкладке этого самого запуска: "Загрузка только основных драйверов и запуск основных служб". Это сильно разгружает оперативную память и уменьшает время старта системы.

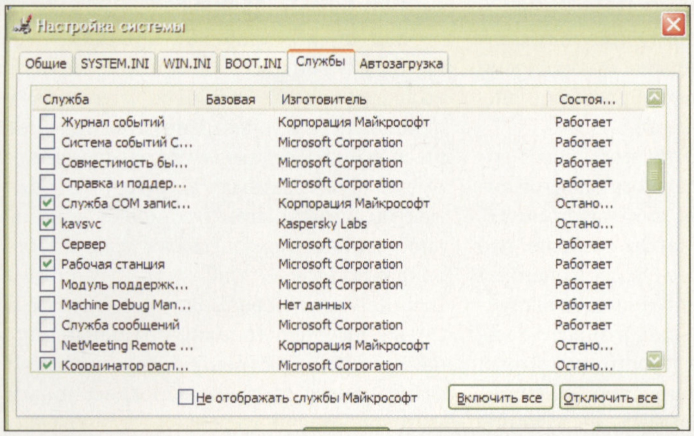
Разумеется, полное и категорическое отрубание всего, что только возможно (как это происходит при диагностическом запуске), - это излишне радикальный подход к избавлению от тормозов системы. Но немалое число служб (или сервисов) Windows XP для обычного домашнего пользователя не просто бесполезны, но даже вредны, т.к. представляют собой лазейки в системе безопасности. Что, впрочем, абсолютно не мешает им потреблять ресурсы вашего компьютера.

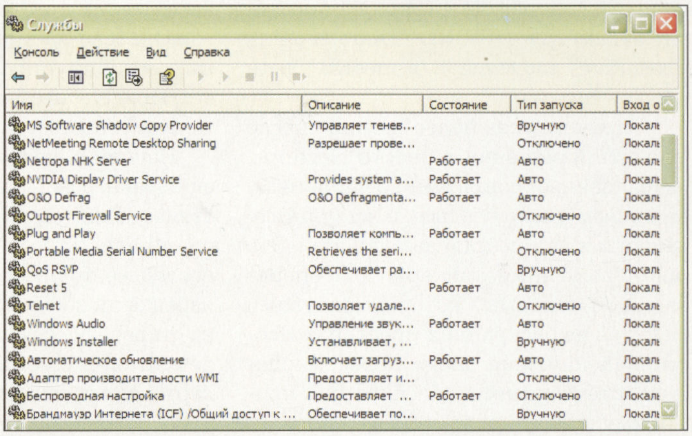
Какие сервисы лишние?

Полный список сервисов Windows XP с описанием и рекомендациями по их значениям можно найти, например, на www.oszone.net (сайт разработчика, там еще немало интересного есть), а именно *www2.oszone.net/windows/winxp/services/services.zip* или на диске нашего журнала (последняя на сегодня версия 3.1 в формате файла справки Windows).

В системе до списка сервисов можно дойти двумя путями: **Пуск ⇨ Выполнить ⇨ msconfig ⇨ Службы** (урезанный вариант с неполным списком и ограниченными возможностями управления) или **Пуск ⇨ Панель управления ⇨ Производительность и обслуживание ⇨ Администрирование ⇨ Службы** (полный вариант списка с возможностью более тонкой настройки и указанием взаимозависимостей различных служб).

В последнем случае можно задать настройки запуска службы: "авто" (автозагрузка сервиса при старте системы), "вручную" (сервис по умолчанию не загружается, но его можно при необходимости загрузить вручную), "отключено" (без комментариев).





Словом, смотрите описания служб и отключайте те из них, которые вряд ли вам понадобятся в обозримом будущем.

По соображениям, как ускорения работы системы, так и безопасности настоятельно рекомендую сразу отключить в первую очередь серверные службы - в домашних условиях они вряд ли понадобятся:

- модуль поддержки NetBIOS через TCP/IP
- сервер
- удаленный реестр
- оповещатель
- службы терминалов
- служба сообщений
- QoS RSVP
- маршрутизация и удаленный доступ.

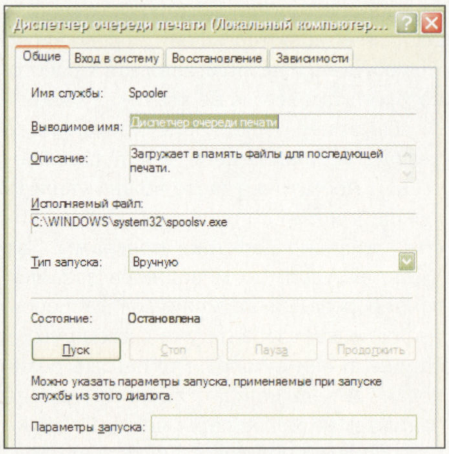
Также абсолютно бесполезные для большинства домашних пользователей, но прожорливые сервисы (на мой личный взгляд):

- беспроводная настройка (хотя если у вас есть оборудование Wi-Fi...)
- адаптер производительности WMI
- Portable Media Serial Number Service
- Telnet
- вторичный вход в систему
- диспетчер авто-подключений удаленного доступа
- диспетчер отгрузки
- журналы и оповещения производительности
- защищенное хранилище
- координатор распределенных транзакций
- модуль поддержки смарт-карт
- смарт-карты
- служба индексирования
- служба регистрации ошибок
- совместимость быстрого переключения пользователей
- теневое копирование тома
- уведомление о системных событиях.

Ну и от предпочтений конкретного пользователя зависят следующие службы:

- автоматическое обновление
- клиент отслеживания изменившихся связей
- планировщик заданий
- служба восстановления системы
- служба времени Windows
- службы криптографии.

Пуск "вручную" можно эффективно использовать для службы "Диспетчер очереди печати", если печатать на принтере вам приходится нечасто. При положении "авто" вы можете в любой момент напечатать документ, что, конечно, само по себе хорошо, но редко вами используется. А драйвер принтера при этом висит в автозагрузке мертвым грузом, отжирая под себя несколько мегабайт оперативной памяти. Аналогично можно поступить и в случае со сканером и "Службой загрузки изображений (WIA)".



По умолчанию они оказываются отключены и не потребляют лишних ресурсов, а при необходимости достаточно нажать "Пуск" в списке служб (можно, конечно, и через автозагрузку или диспетчер задач "убить" драйвера, но запускать драйвер вручную, раскапывая его положение на диске, - еще больше времени займет).

Более подробно с настройкой сервисов можно ознакомиться в указанном выше источнике, а пока перейдем к другим методам повышения производительности.

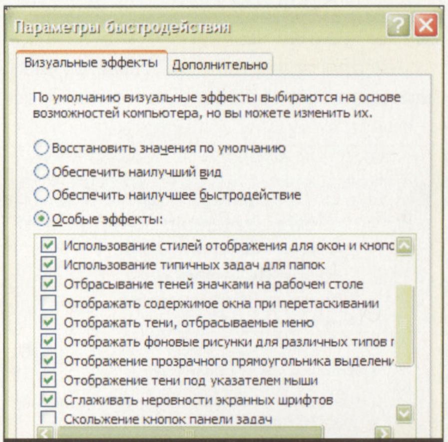
Что еще можно сделать?

Начнем с того, что каждый из нас видит после загрузки системы, а именно - с рабочего стола. У вас стоит умолчальная картинка "Безмятежность"? Могу только позавидовать: обои в виде bmp'шки весом почти в полтора метра - это весьма вольное обращение с памятью компьютера: видимо, ее у вас очень много. Если ту же картинку перегнать в формат .jpg с качеством 100%, она "похудеет" в 11 раз (с 1407 Кб до 128 Кб), освободив более мегабайта вашей оперативки.



Обои по умолчанию от MS в формате .bmp. Это не "Безмятежность", это "Расточительность"

Также стоит настроить визуальные эффекты через **Пуск ⇨ Панель управления ⇨ Производительность и обслуживание ⇨ Настройка визуальных эффектов.** Если вам они ну уж очень нравятся, могу порекомендовать следующие настройки (см. скриншот). Все, что необходимо оставить, на него влезло, а остальное - отключайте. На слабых машинах лучше отключить побольше или даже вообще все.



Рекомендуемые визуальные эффекты

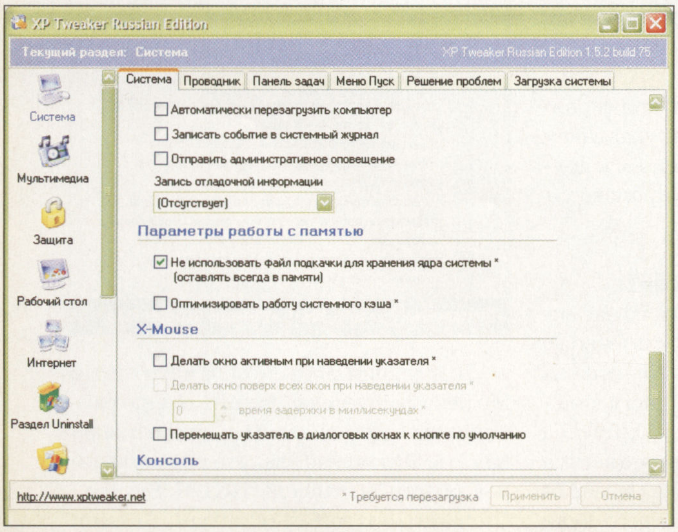
Для машин с объемом памяти от 512 Мб рекомендуется включить опцию размещения ядра системы в оперативной памяти. Это можно сделать вручную через реестр, в разделе HKLM/System/CurrentControlSet/Control/Session

Manager/Memory Management, присвоив параметру DWORD "DisablePaging Executive" значение 1 (в шестнадцатеричной системе).

Впрочем, есть более легкий способ вносить изменения в реестр системы, не связанный с долгими ковыряниями и риском запороть все в результате ошибки в каком-нибудь значении. Это многочисленные твикеры для операционной системы, которые табунами пасутся на бескрайних просторах Всемирной паутины. Могу порекомендовать отечественную бесплатную программу такого рода с незатейливым названием XP Tweaker. Несмотря на бесплатность, она имеет достаточно неплохую функциональность, а главное - "заточена" именно под русские версии Windows XP. В плане повышения быстродействия системы ее возможности не очень велики (за исключением уже названной функции размещения ядра ОС в оперативной памяти можно упомянуть возможности отключить запись даты последнего доступа к файлам в файловой системе NTFS (ускоряет работу дисковой подсистемы), автоматическое выгружение из памяти неиспользуемых библиотек (экономия оперативной памяти) - вот, пожалуй, и все существенное в этом плане). Но все равно программу использовать стоит хотя бы ради расширения возможностей контекстного меню проводника (пункты "Переместить в папку" и "Копировать в папку"). А какую радость вселяет возможность переименовать скучную "Корзину" в "Помойку"? К тому же, есть еще немало полезных функций по перекраиванию менюшек, настройке интернет-соединения и многого другого.

Программка эта живет по адресу www.xptweaker.net, весит примерно 800 Кб, а если нет желания или возможности идти в Сеть, ее последнюю на настоящий момент версию 1.52 можно установить с наших дисков.

Распространяться на тему ручного изменения реестра больше не буду - все же не совсем профильная тема для журнала, да и по-настоящему принципиальных позиций там больше практически нет. Приведу несколько общих дополнительных советов.



Начнем с выбора оптимальных версий драйверов для всех компонентов системы. Если, скажем, для материнской платы или звуковой карты все ясно: что последнее, то и лучшее (за исключением изредка имеющих место случаев выпуска откровенно глючных версий), то с видеокартой все не так просто: на старых карточках последние драйвера, как правило, показывают далеко не лучшую производительность. Так, для семейства GeForce 2 оптимальными драйверами считаются Detonator 21.83 - 30.82, более новые прироста скорости не дают. Для GeForce 3 и 4 можно порекомендовать Detonator 44.03 или 45.23, с которыми они показывают наилучшие результаты. И лишь для карт на основе GeForce FX рекомендуются драйвера ForceWare 50-х - 60-х серий.

Также одной из широко распространенных причин медленной работы ОС является повальное увлечение ряда пользователей программами, прописывающимися в автозагрузке. Даже если ими не пользуются в данном сеансе работы за компьютером, они мертво висят в оперативной памяти, занимая то место, которого там всегда не хватает (у меня - гигабайт оперативки. Вы думаете, мне ее хватает и больше не хочется? Ошибаетесь...). Достаточно часто можно увидеть юзера, у которого в системном трее висит добрый десяток программ: от Winamp Agent до менеджера закачки, баннерорезалки, антивирусов, твикеров, дефрагментаторов и кучи всего другого. Неужели они думают, что память резиновая? А ведь каждая такая программа занимает не менее пары мегабайт, даже если ее дистрибутив весит меньше. Вывод однозначен: давить все лишнее в автозагрузке. Все, что там должно быть, это переключатель раскладки клавиатуры (настоятельно советую поставить PuntoSwitcher вместо стандартного ctfmon.exe, которого придушить в автозагрузке) и драйвер мультимедийной клавиатуры, ежели такая у вас имеется. Ну и драйверы игровых устройств (джойстики, рули и т.п.). Все остальное - исключительно по мере надобности: менеджер закачки, файрвол - только при работе в Сети, антивирус - для проверки закачиваемых файлов (т.е. опять же при работе в Сети) и периодической проверки всего компьютера. Агенты плееров и тому подобное - вообще абсолютно ненужные излишества.

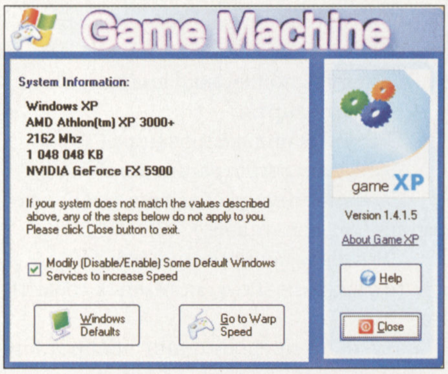
Для самых ленивых или За вас уже все сделали

Я уверен, что найдется немало пользователей, которых отпугивает перспектива в течение немалого времени своими собственными драгоценными ручками настраивать все это дело, рискуя по ошибке при остановке какого-либо сервиса получить сюрприз в виде отказавшегося работать Windows Installer или невозможности выйти в Сеть по модему (вполне реальные случаи из моей собственной практики при отключении сервисов прогрессивным методом "научного тыка").

Не беда. Как я уже сказал: за вас уже все сделали.

Хитрые программисты Дальнего Забугорья выдали абсолютного лидера для сильно ленивых или сверх меры закомплексованных игроков, плохо разбирающихся в настройках системы или просто не желающих тратить время на тюнинг "Форточек", когда его можно потратить на игру.

Встречайте: маленькая (291 Кб в архиве) бесплатная утилита GameXP. Она сама отрубит множество лишних для игр сервисов (полный список есть в справке к программе). Надо отметить, что "рубит" сервисы эта программа толково: проблем в работе, возможных при некорректном ручном режиме, не возникает (правда, кому-то может не понравиться, что в списке "трупов" есть такие службы, как восстановление системы, автоматическое обновление и некоторые другие, но это вопрос, во-первых, не первостепенной значимости, а во-вторых, вполне устранимый с минимальными затратами времени). Хотя визуальные эффекты и свойства папки, вероятно, придется подстраивать ручками: меняет она их весьма радикально, но, по моему мнению, не совсем логично. Взять программу можно с сайта разработчика *free.hostdepartment.com/t/theorica/gamexp.htm* либо с нашего диска (последняя на настоящий момент версия 1.4.1.5).



Надеюсь, что эта статья поможет кому-то избавиться от тормозов и получать удовольствие от игры в куда большей степени, чем раньше. Удачи в "обрубании"!

CONNECT

Андрей ИВАНОВ
Алексей РАТУШКИН
Horse With No Name

НА ЦИФРУ "X"
Жирный крест на UX:O



Прощай, Британния, о...

В июле стало известно о закрытии проекта Ultima X: Odyssey. На фоне прогнозируемого кризиса рынка онлайновых игр в США и целой плеяды качественных MMO-игр, готовящихся к релизу, решение Electronic Arts выглядит чертовски обидным, но вполне логичным.

Менее логично заявление продюсера несостоявшейся "Одиссеи" Дэвида Йи. Он сообщил, что освободившаяся рабочая сила будет брошена на создания новых адд-онов к оригинальной UO. О первом из них читайте ниже. - *А.Р.*

САМУРАИ ОНЛАЙН
UO в средневековой Японии

Очередной адд-он к UO получил название Ultima Online: Samurai Empire. Он добавит новую террито-









рию, выполненную в стиле средневековой Японии, с собственными монстрами, архитектурным стилем и кучей новых предметов (оружие, броня, одежда и т.п.). Кроме этого, в игре появятся две новые профессии: самурай и ниндзя. Первый из них будет одним из самых смертоносных воинов. Фокусируясь на физических атаках, самурай сможет добиться в их применении полного совершенства, что позволит ему сражаться сразу с несколькими врагами (умение Whirlwind) или же убивать одним ударом (умение Honorable Execution). Силы же ниндзя будут заключены в магии и скрытности. Он, как и полагается уважающему себя человеку-тени, сможет исчезать с поля боя, используя умение Smoke Bomb, или же создавать собственные отражения с помощью Mirror Image.



Выход Ultima Online: Samurai Empire намечен на ноябрь этого года. - *А.И.*

DRANG NACH...
NCsoft штурмует Индокитай и Европу

Южнокорейский паблишер заключил партнерское соглашение с крупнейшим интернет-провайдером Таиланда TRUE Corporation. Новое совместное предприятие NC TRUE займется продвижением MMO-игр NCsoft на таиландском рынке. На конец года запланирован старт Lineage II.

Аналитики компаний рассчитывают заполучить в первые же дни не менее 150 тыс. подписчиков. Учитывая, что TRUE принадлежит порядка 90% рынка провайдерских услуг в Таиланде, такая оценка кажется даже немного заниженной.


Джоффри Хиф

Практически перед отправкой номера в печать стало известно о создании европейского представительства NCsoft. На организацию новой компании NCsoft Europe Ltd выделено порядка $6 млн. Офис разместится в Лондоне. Шефом назначен Джоффри Хиф, человек с многолетним опытом как раз такой работы. В свое время он создавал европейское представительство Activision, консультировал Electronic Arts, руководил Mindscape Interna-tional, а сейчас возглавляет совет директоров британской студии Climax. - *А.Р.*

НА ЗАПАД
Европейский релиз Final Fantasy XI

Компания Square Enix Ltd, недавно реорганизованное европейское подразделение Square Enix, объявила о намерении осуществить в сентябре релиз MMORPG Final Fantasy XI в Старом свете.

В США и Японии - свыше полумиллиона подписчиков FFXI. Европейское издание будет содержать, помимо основной игры, два адд-она: Rise of the Zilart и Chains of Promarthia (в отличие от американ-



ского и японского рынка европейцы получат второй адд-он бесплатно).

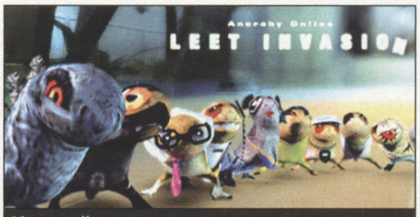
FFXI станет первой игрой, которую Square Enix издаст в Европе самостоятельно: недавно компания начала реализацию программы существенного расширения присутствия в европейском регионе. Также объявлено о том, что европейский дивизион компании возглавит бывший президент и исполнительный директор Atlus USA Джон Ямамото.

Остается неясным, будет ли выпущена европейская версия FFXI для PS2, которая была отрелизена в этом году в США (параллельно на американский рынок был выпущен жесткий диск для PS2).

Европейские игроки смогут играть на любом из существующих глобальных серверов. Пока не известно, будет ли в европейской версии модифицирована автоматическая система перевода, которая в настоящий момент поддерживает двусторонний перевод только для английского и японского языков. - *HWNN*

О БРАТЬЯХ НАШИХ МЕНЬШИХ

Домашние животные в Anarchy Online

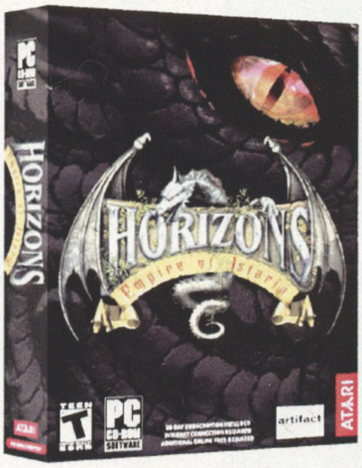


Каждой аватаре - по твари

Компания Funcom объявила, что те поклонники MMORPG Anarchy Online, которые закажут себе коробку с новым адд-оном Anarchy Online Alien Inva-sion до ее релиза (до первого сентября), получат в подарок домашнее животное. Ими станут небольшие ящерообразные существа Leet десяти различных видов (Athleet, Shaoleet, Leetzilla, Cheerleet, Masculeet и т.д.). Зверюшки будут повсюду следовать за хозяевами и активно комментировать все происходящее. По заверениям работников Funcom каждый вид обладает особенным характером, так что реагировать на одно и то же событие они станут по-разному. Кроме этого, в игру будет введена еще одна фича, позволяющая устраивать бои между Leet'ами. - *А.И.*

ЗА "ГОРИЗОНТОМ"

Американский рынок MMORPG перенасыщен



Список закрытых MMO-игр может в ближайшее время пополнится еще одним именем: Horizons: Empire of Istaria. Компания-разработчик Artifact Entertainment подала в суд заявление о банкротстве. Спасти фирму от разорения, а игру от полной остановки всех сервисов может только покупка "Артефактов" другой компанией.

По сути, мы становимся свидетелями проявления давно спрогнозированного кризиса перепроизводства. Североамериканский рынок онлайн-игр уже насыщен качественным и недорогим товаром. Издателям остается либо искать нестандартные решения, либо закрывать проекты, ниши которых уже прочно заняты конкурентами. - *А.Р.*

Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

Спартак тут был...

Цезарю - цезарево, а Богу - богово.
Евангелие от Марка, глава 12, стих 17

★ Жанр MMORPG ★ Издатель Не объявлен ★ Разработчик RedBedlam ★ Дата выхода I квартал 2005 ★ Сайт www.roma-victor.com

Год 180 от Рождества Христова. Римская империя правит большей частью Европы. Но за пределами империи еще остались непокоренные племена бриттов, германцев и галлов, которые пока живут в мире и спокойствии. Опасность уже нависла над их головами, но если они объединятся, то смогут противостоять военной машине Рима.



Аве, Цезарь!

Самое странное во всем этом то, что среди этой шумной толпы будете находиться и вы. Игра Roma Victor никоим образом не относится к жанру фэнтези. Здесь нет орков и эльфов, только люди. Единственное различие между людьми - это их принадлежность к одной из противоборствующих сторон. Вы можете стать римским гражданином или галлом, но при этом вы все равно останетесь человеком. Если вы начнете играть римлянином, то придется карабкаться наверх с самого что ни на есть низа - с позиции раба. Постепенно, при определенных условиях, вы сначала обретете статус свободного человека, а потом и гражданина, после чего вы вольны делать все, что вам заблагорассудится: охотиться, рыбачить, добывать руду, выпускать товары и даже участвовать в выборах или свержении законного правительства, имея за своей спиной десяток дружественно настроенных легионов. Но в любом случае вы будете в совершенной безопасности, находясь внутри стен города.

Если же вы решили стать вольным варваром, то абсолютно нигде не будете чувствовать себя в безопасности: на то они и варвары, чтобы жить в шалашах посреди жуткого леса. Да, вы будете свободным человеком с самого начала, но подумайте, стоит ли свобода постоянного ощущения угрозы, нависшей над вашей головой? В общем, проблемы начинаются сразу после старта игры. Раб или вольный человек? Решать вам.



Идущие на смерть

Помимо обычных торговых дел, которые способны поднять ваш статус, вы можете принимать участие в битвах. Если вы раб, то можете поступить в легион в качестве практически живого мяса. Если же вы гражданин, то будете полноценным легионером со всеми вытекающими правами, включая право на бой с себе подобными. Вообще, система боев в RV коренным образом отличается от общепринятой в RPG, где схватка чаще всего сводится к обмену ударами разной силы с учетом дэмеджпойнтов.

Во-первых, все бои ведутся в режиме "от первого лица". Во-вторых, наш бой - это не просто обмен тычками, а полноценный экшн с ударами, уходами, блоками и прочей приятной ерундой. Пока ты свеженький, то шустро уходишь от атак противника и с адекватной скоростью отвечаешь на них. Но стоит тебе немного устать, как руки начинают реагировать медленнее, и вот ты уже пропускаешь удары один за другим. Но это еще не все... К примеру, кожаная броня в определенной мере защищает персонажа от меча и стрел, но совершенно бессильна перед тяжеленным молотом германцев. Я изо всех сил сдерживаю слезы умиления от такого заявления разработчиков, потому что это действительно совершенно новая фича, доселе невиданная.

Да, кстати, о магии забудьте... Нет, в каких-то ивентах, происходящих под присмотром ГМов, вам придется столкнуться с ее незначительными проявлениями, но это будет лишь сила местных богов и никак не людей. И правильно, надоели бои, в которых ты не можешь шевельнуться только потому, что забыл нацепить эльфийский амулет, предохраняющий от заклинания сна. Мы - люди, и этим все сказано.

В качестве дополнительных "вкусностей" обещаны разрушаемые здания, возможность захвата городов, многоуровневая система торговли и очень заумный процесс производства товаров, который будет задействовать разветвленную структуру скиллов.

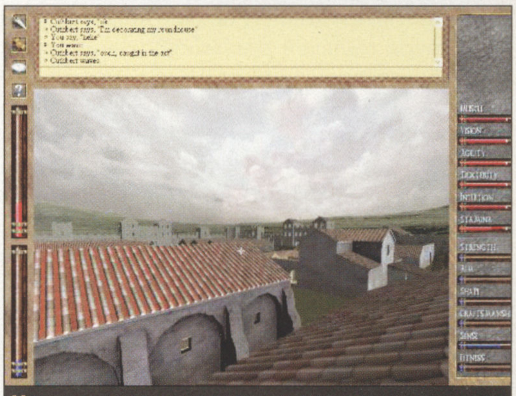
Мы - за античность!

Графический движок, судя по всему, является собственной разработкой RedBedlam. Выдаваемая им картинка на текущий момент весьма примитивна и, скорее всего, именно по этой причине игра не поднялась высоко в рейтинге ожидания на многочисленных сайтах, посвященных MMORPG.

Н



Предки Дона Корлеоне утопали в роскоши



Уж чего-чего, а строить они умели...

Почему мне кажется, что он сейчас начнет проповедовать!



Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

Vendetta Online

★ Жанр MMORPG ★ Издатель Не объявлен ★ Разработчик Guild Software Inc
★ Дата выхода Осень 2004 ★ Сайт www.vendetta-online.com

Еще одна крупица счастья для любителей онлайновых игр стартует этой осенью в Северной Америке. На первый взгляд, игра представляет собой сплав двух жанров - RPG и Action, и трудно сказать, какому из них будет отдано предпочтение в большей степени, но то, что основные события развернутся в космосе, уже не подвергается сомнению.

Играем за человека из далекого будущего, в распоряжении которого имеется небольшой космический кораблик и вся Вселенная. Выбирайте свой путь, будь то торговля, охрана или вольное братство. Зарабатывайте деньги и творите историю этого мира.

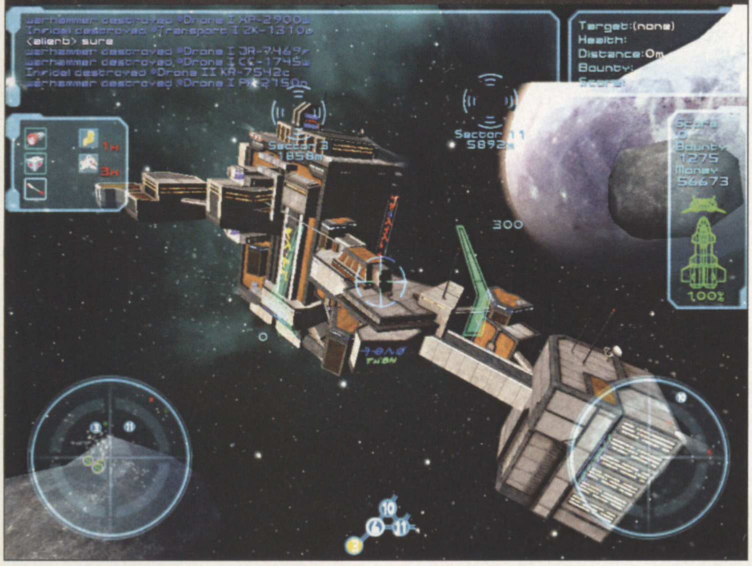
Обещано дикое разнообразие различного оборудования и вооружения, многоуровневые миссии, которые помогут не только украсить скучные онлайновые будни, но и снабдить вас драгоценной экспой и приличным оборудованием. Судя по всему, как раз на миссиях и будет сделан основной упор, потому что нам обещана сюжетная линия, и никак нельзя пускать игру на самотек.

Управление в игре будет вестись от первого лица, скорее всего, примерно так же, как в X-Tension. Вы сможете модифицировать корабли, покупать новые, воевать, как в одиночку, так и в группах в самых различных локациях. А для того, чтобы было легче пилотировать корабль, он будет оборудован бортовым компьютером, на который можно ставить разные примочки, значительно облегчающие жизнь простого пилота. Плюс к этому, динамическая модель полета будет двойной, если можно так выразиться. Одна модель - "аркадная", предназначена для простых и мирных перелетов, а вот вторая, "реальная", будет использоваться только в боях, причем игрок сам сможет переключаться между этими режимами. Так что, придется кое-кому приобретать джойстики.

Графический движок игры разработан с нуля, и скриншоты производят вполне приличное впечатление. Ну и еще пара мелочей для закрепления материала. Все действие будет происходить на одном единственном сервере, для нормальной игры лучше всего будет использовать выделенную линию, а системные требования являются вполне щадящими. Кстати, игра разрабатывается сразу под три операционные системы: Windows, Linux и MacOS. В масштабах девелоперам не откажешь. - *Д.П.*



Наш дом - наша крепость



Face of Mankind

★ Жанр MMORPG ★ Издатель Не объявлен ★ Разработчик Duplex Systems
★ Дата выхода Не объявлена ★ Сайт www.faceofmankind.com

Так уж сложилось, что удаленные колонии, созданные для разгрузки нашей родной планеты, не особо озадачивались исследованием своих миров и потому как-то незаметно проморгали вторжение ужасных инопланетян. Когда земляне спохватились, было уже поздно - война шла по полной программе. Правительство стало спешно принимать меры, но оно и в обычных условиях едва справлялось со своими обязанностями, что уж говорить о такой критической ситуации. За дело взялись различные союзы и корпорации, которые начали формировать собственные войска и направлять их на освобождение планет, чтобы впоследствии объявить их своими владениями. Естественно, конкуренция между крупными игроками была на должном уровне, в дело шло все - от шпионажа до прямых стычек, но что-то происходило. Многие жители нашей планеты опасались, что Земля будет захвачена инопланетянами, так что все больше землян стало принимать участие в битве за человечество.

Такова завязка сюжета новой MMORPG от немецкой студии Duplex Systems. Вроде бы все тут идет по хорошо утоптанной другими разработчиками дорожке, но некоторые детали позволяют судить о том, что в игре будет достаточно много оригинальных новинок. Что же нас ожидает?

Огромная обжитая людьми вселенная со штаб-квартирой на Земле. Различные отношения между людьми, как мирные, так и не очень. Схватки со злобными пришельцами в разных концах Вселенной и так далее по уже давно устоявшейся программе.

В игре присутствуют несколько государственных организаций, транснациональные компании и просто различные кланы, в которых вы будете иметь честь (или несчастье) состоять. В любой из этих организаций вы начнете с должности рядового бойца или работника и, постепенно поднимаясь по служебной лестнице, сможете достигнуть определенных успехов, естественно, подчиняясь определенным правилам. В игре четко просматриваются три линии - экономическая, военная и ролевая, и любая из них вам будет доступна. Предусмотрена система миссий, в которых игрок будет набираться опыта и получать необходимые знания. Огромное значение будут иметь торговля и производство. Все продается и все покупается, только вот иногда то, что вам нужно, будет находиться в другом конце галактики, так что придется подождать определенное время, пока нужную вещь доставят в вашу локацию.

В общем, ничего сверхнового, за исключением системы ранжирования и продвижения по служебной лестнице, пока не наблюдается, но наверняка в игре будут и другие находки. Надеемся, нам удастся получить в свое распоряжение бету, и, если игра окажется приличной, мы обязательно поделимся своей бурной радостью. - *Д.П.*

А ты слышал про Васю!.. Он теперь грузит уголь на Тау Кита...



Risk Your Life

★ Жанр MMORPG ★ Издатель CiB Net Station Sdn Bhd ★ Разработчик Gamasoft ★ Дата выхода Осень 2004 ★ Сайт www.ryl.com.my

Это что-то новенькое... Развлекательные мероприятия Тихоокеанского региона всегда были экзотикой в мире онлайновых игр, но черная полоса должна была когда-нибудь кончиться. Объявлено открытое бета-тестирование новой MMORPG под громким именем Risk Your Life. Как нам объясняют разработчики, это название подразумевает под собой наиболее полный эффект присутствия игрока во вселенной игры. Вообще фраза "наибольшее погружение" сопровождает абсолютно все публикуемые MMORPG, так что она уже успела набить оскомину, и с каждой выходящей игрой в нее верится все меньше и меньше. Ну да, ладно, давайте вернемся к игре.

История гласит о том, что старый император, озабоченный поиском новых территорий, отправляет войска под командованием младшего сына на захват нового континента. Все вроде бы шло нормально, но вдруг старик умирает и правление империей, как водится, переходит к старшему отпрыску. В результате средства на развитие новых территорий перестают поступать, младший брат обвинен в попытке покушения на престол, и все медленно, но верно, идет к войне.

Ваш чар рождается (о, да!) на новом материке, который еще не до конца освоен, так что придется вам потрудиться, очищая земли от нечисти, зарабатывая на пропитание, подкачиваясь и приобретая новые скиллы. Кстати, система эта довольно примитивна. Две расы - два набора, и каждый состоит примерно из двух десятков различных скиллов, причем каждый из них разбит на несколько ступеней. Также есть деление на основные и вторичные, и каждый рождающийся боец может составлять "набор нуба" сам. Кроме обычной тупой прокачки обещаны реальные завоевания новых территорий и населенных пунктов, которые после этого переходят под ваше владение со всеми сопутствующими благами. Только не забудьте их охранять, а то ведь отобьют, как пить дать.

Но, сдается, что на этой довольно интересной фишке вся оригинальность игры и заканчивается. Территории огромны, мобов хватает на всех, но... Было бы хоть что-нибудь интересное!.. Нет, все остальное плавает где-то между небом и землей. Прибавьте к этому убогую картинку на движке собственной разработки, и вы получите бюджетную игру среднего уровня, коих развелось уже на вагон и маленькая тележка. Объявленное открытое бета-тестирование дохнет прямо на глазах, потому что запустить игру и пробиться через экран "Loading" удается крайне редко, а персонал техподдержки, видимо, в рабочее время греется на пляже. Но это не мешает разработчикам уже сейчас делать бизнес, продавая игровые деньги за реальные. - *Д.П.*

Gumshoe Online

★ Жанр Браузерная RPG ★ Издатель Hiding Buffalo Ltd ★ Разработчик Hiding Buffalo Ltd ★ Дата выхода Осень 2004 ★ Сайт www.gumshoe-online.com

Вы считаете, что в вашей жизни уже нет места для хорошего детектива? Смею вас заверить, еще чуть-чуть осталось, иначе бы ни один здравомыслящий человек не взялся бы за такой странный, по некоторым меркам, способ популяризации работы правоохранительных органов, а именно - выпуск игры, которая заставит вас почувствовать себя частным детективом, работающим на благо общества.

Итак, как и полагается настоящему сыщику, вы получаете от заказчиков дела, которые во что бы то ни стало надо расследовать и, более того, убедительно доказать работодателю то, что, по вашему мнению, не подлежит сомнению. В процессе расследования вам придется много перемещаться по городу, посещать злачные места и скрупулезно собирать доказательства чьей-то виновности или же отсутствия оной. Кроме этого, придется беседовать с разными людьми и решать мини-головоломки, такие, как взлом сейфов, расшифровка сообщений и прочая. Все собранные вами улики будут рассортированы по ящикам, и в любой момент вы сможете освежить свою память, если вдруг что-то упустили. От результатов каждого расследования будет зависеть статус детектива в обществе, а также его будущее. Ведь провалившему парочку дел "профессионалу" уже ничего не светит, не так ли?

Игра заточена под все самые распространенные браузеры, в ней будет звук, неплохая анимация и, хочется надеяться, мало-мальски приличный сюжет. Единственная загвоздка состоит в том, что когда-нибудь воображение авторов может выдохнуться, и они просто-напросто устанут придумывать задачки для детективов. - *Д.П.*



Дух, покидающего бренное тело. Думаю, он рад этому событию



Проапгрейджен до упора. Круче нас только Чебурашка





BIB The Tall

ПАРУС НА ГОРИЗОНТЕ!

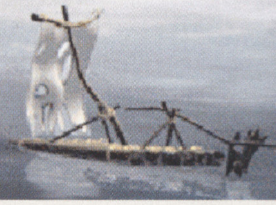


Объявлен набор в Береговое Братство

- Ты, несомненно, самый жалкий пират, о котором я когда-либо слышал.
- Но вы все же слышали обо мне.
к/ф. "Пираты Карибского моря"

Некоторые разработчики любят сообщать о своих детищах заранее. На сайт проекта выкладываются артворки, девелоперские дневники, обои, всевозможные новости и ссылки на освещение проекта в средствах массовой информации. Шума много, но, зачастую, потом раздается "Пшик!", и разрекламированное дитя отходит в мир иной, так и не родившись. Особенно часто подобное приходится наблюдать в среде онлайновых развлечений. Примеров - легион, кто следил за нашими новостями - тот знает.

Совершенно иная картина наблюдается в случае с World of Pirates. Причастные к игре лица сидели как партизаны, пока не выложили в начале июля в Сеть клиент для открытой беты. С 1999 года сидели, между прочим.



★ Жанр **MMORPG** ★ Издатель **WOP-DevTeam** ★ Разработчик **WOP-DevTeam** ★ Дата выхода **2005** ★ Рекомендуется **Pentium 1+ GHz, 256+ Mb RAM, 3D-уск. (64 Мб), выделенка** ★ Сайт **worldofpirates.com**

Заветам Мейера верны

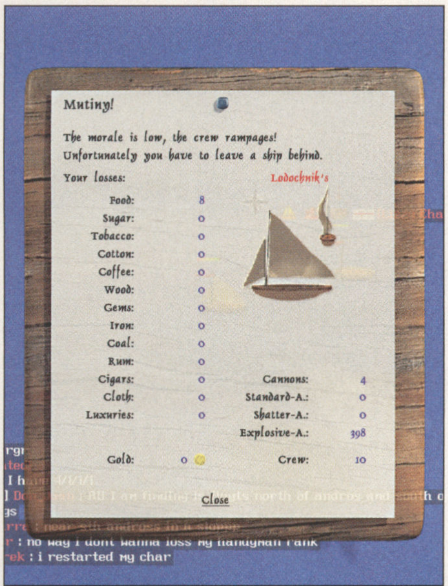
Называют они себя просто - WOP-DevTeam, но то, что им удалось сделать - вызывает неподдельное уважение. А удалось им ни мало ни много - воплотить классику пиратского жанра в онлайне. Все, кто баловался древними Pirates!, почувствуют себя в World of Pirates как рыбы в карибском бассейне. То же относится и к тем, кто отыграл Port Royale или Tortuga: Pirates of the New World. Все знакомо, узнаваемо и привычно. Плюс - логично.

Все мы знаем, что Pirates! можно было сделать лучше. Именно этим сейчас и занимается сам Сид Мейер. Как это у него получится в римейке, мы еще оценим, а у WOP-DevTeam это уже получилось, причем в ММО-варианте. Осталось обосновать это утверждение.

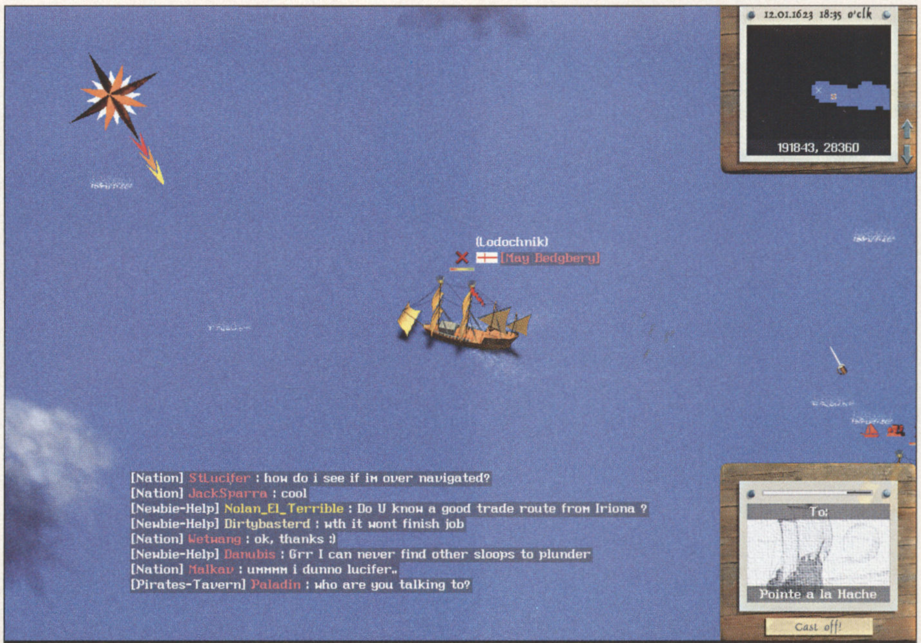
Краткое обоснование, здесь и далее

Сеттинг стандартен: XVII век, Карибы, четыре конкурирующих державы - Англия, Испания, Франция и Голландия. В процессе генерации от игрока требуется только определиться с нацией. После этого он оказывается в дружественном порту, в гавани которого пришвартован принадлежащий персу





Surprise! Попытка исследования океанских просторов закончилась бунтом. В следующий раз нужно будет позаботиться о запасе рома



Мой плот любезно подобрал корабль, принадлежащий NPC May Bedbgery, направляющийся в порт Pointe a la Hache

самый слабый кораблик - шлюп. Десяток юнг, четыре пушки, десять тысяч монет, и единички во всех скиллах - с этим багажом игрок начинает бороться за место под тропическим сонцем.

На карте помечено три порта. Это нубские города, возле которых игроку предстоит провести первые часы. Свобода действий - полная. Профессий в явном виде нет. Что используется, то и прокачивается. Скиллов всего четыре: навигация, стрельба из пушек, фехтование и торговля. Наиглавнейший из них - навигация - растет автоматически во время нахождения в море. Вторым по важности справедливо считается фехтование. Без него никак не получится выигрывать абордажные схватки, а значит - и захватывать корабли. Канонирское мастерство влияет на наносимый пушками урон. Торговые навыки повышаются в зависимости от удачно проведенных коммерческих операций. Удалось купить подешевле, а сбыть подороже - вот скилл и вырос.

Помощники

За каждые два поинта в навигации персу позволяется взять на службу одного помощника-специалиста. Эти товарищи способны весьма сильно увеличить возможности игрока, причем, после поступления на службу, они сами начинают качаться. Медленно, но верно.

Mate - старпом, повышает скорость корабля (эскадры). Обеспечивает определенную минимальную скорость при любых условиях.

Cannoneer - повышает мощность пушечного залпа и дальность стрельбы.

Soldier - повышает мораль команды (учитывается во время абордажа). Иногда повышает навык стрельбы из пушек.

Carpenter - ремонтирует корабли во время похода. Чем выше уровень плотника, тем быстрее идет починка; тем круче корабли, которые он в состоянии восстанавливать; тем выше максимальный процент восстановления корабля.

Fisher - ловит рыбу, пополняя запасы пищи. С ростом уровня получает возможность "удить" при поднятых парусах.

Medic - повышает скорость регенерации персонажа после боя.

Cook - ублажает личный состав деликатесами, отчего у команды поднимается настроение/мораль. Незаменим во время дальних переходов.

Look-out man - впередсмотрящий, расширяет границы обзора. Помогает быстрее распознавать принадлежность кораблей.

Merchant - повышает торговые умения капитана.

Старпом, канонир, солдат и торговец, как правило, поднимают на одну или несколько единиц соответствующий скилл перса.

Таким образом, когда навигационный скилл достигает 10, позволяется нанять целых пять спецов. У каждого из них есть определенные минимальные требования к нанимателю (в том числе - по зарплате). Правда, в нубских портах спецы примитивные, начального уровня. Если же вам захочется набрать кого помощнее - придется отправиться за ними чуток подальше от детского сада. И не факт, что там, куда вы приплывете, спецы вас будут ждать. Ведь они нужны не только вам.

Варианты

Многие не знают, с чего начать. Есть несколько фишек, которые можно принять во внимание.

Во-первых, не удаляйтесь в начале от стартовых портов. Дело в том, что в случае потери корабля, вы окажетесь на

РАСКЛАДКА КЛАВИАТУРЫ

ЛК мышки - клавиша действия
ПК мышки - вызов разных меню и окошка ввода вейпоинта
Стрелки вправо/влево - поворот корабля
Стрелки вверх/вниз - поднять/спустить паруса
1 - режим игнорирования кораблей соотечественников
2 - режим торговли (также используется для входа в порт)
3 - приготовиться к стрельбе
4 - приготовиться к абордажу
A - выбор амуниции - ядра
S - выбор амуниции - ядра
D - выбор амуниции - бомбы
M - показывать миникарту и розу ветров
T - выбор следующей цели
U - снять выделение текущей цели
Z - залп пушек левого борта
X - залп пушек правого борта
F4 - показывать названия городов
F5 - показывать имена игроков
F6 - показывать выбранные игроками режимы
Enter - ввод набранной информации
W - показывать записи чата
ESC - клавиша паники (закрывает все окна, кроме абордажного)
F1 - показать FPS, пинг, версию клиента
F3 - сохранить скриншот
F12 - переключиться в оконный режим
F2 - показать координаты игрока
H - онлайновая помощь
N - переключение в режим управления кораблем мышкой
P - бросить/поднять якорь
ALT+движение мышкой - перетаскивание окон
J - перебор вейпоинтов
K - выбор предыдущего вейпоинта
L - отмена выбора вейпоинта
Q - показать QuickBar

Управление во время абордажа
Стрелки вправо/влево - перемещение перса
ЛК - нанесение удара
ПК - поставить блок

плоту, на нем можно быстренько отправиться к ближайшему губернатору за новеньким шлюпом и деньгами на его оборудование. Поэтому - не теряйте времени, абордаж - то, что вам нужно. Пусть он скоротечен, но вы качаете фехтование, что в дальнейшем позволит вам нанять приличного воина.

Во-вторых, помните о репутации. Не стоит портить отношения со всеми странами. Да и игроками тоже. Поверьте, хватит пиратов и NPC, принадлежащих к нации, с которой ваше государство находится в состоянии войны. Зачем нужна репутация? Хотя бы для того, чтобы получить доступ к квестам и поручениям, за которые прилично платят.

В-третьих, многие советуют заняться торговлей. Так можно накопить какую-то сумму для покупки следующего по классу корабля - пинасы. Покупки - у игроков, ведь на верфи корабли стоят бешеных денег. Я торговлей не увлекался, предпочитая быть "мальчиком на побегушках" - выполнять всевозможные квесты типа "отвези письмо", "доставь тайно пакет", "поставь товар". В последнем случае можно огрести очень приличные премиальные, если уложиться в определенный, заранее оговоренный срок (сутки в игре по длительности соответствуют двум реальным часам). И пусть вас не смущает отсутствие нужного товара в том городе, где вы получили это задание. Отправляйтесь в порт доставки. В большинстве случаев искомый товар можно будет купить на месте. Как только вы наберете нужное количество - игра автоматически зачтет выполнение задания.

Мореходство

Скорость эскадры определяется возможностями самого медленного корабля. Поэтому избавляйтесь от развалюх при первой же возможности. Если у вас мало команды, избыток пушек, лишние корабли (т.е. ваш навигационный скилл недостаточен для управления эскадрой такого состава) - все это сразу скажется на скорости. Поэтому трижды подумайте, оставлять очередной захваченный приз или сделать из него т.н. Ghostship - корабль-призрак, брошенный в откры-

КОРАБЛИ

Шлюп

Sloop (Cl. 1)	
min./max.Crew:	4/10
Cargo hold:	20
max.Cannons:	2
Speed:	13.1
Armor:	300
Pass.Cabins:	0
Ammunition hold:	400
Nav.Skill/Cost:	1/1
Upgrades:	5

Build Ship

Фрегат

Frigate (Cl. 6)	
min./max.Crew:	40/180
Cargo hold:	80
max.Cannons:	28
Speed:	11.5
Armor:	1.400
Pass.Cabins:	0
Ammunition hold:	1.600
Nav.Skill/Cost:	14/5
Upgrades:	15

Build Ship

Пинаса

Pinnace (Cl. 2)	
min./max.Crew:	8/22
Cargo hold:	40
max.Cannons:	6
Speed:	12.3
Armor:	250
Pass.Cabins:	0
Ammunition hold:	800
Nav.Skill/Cost:	1/2
Upgrades:	7

Build Ship

Быстрый галеон

Fast Galleon (Cl. 7)	
min./max.Crew:	40/140
Cargo hold:	240
max.Cannons:	20
Speed:	10.7
Armor:	1.000
Pass.Cabins:	0
Ammunition hold:	4.800
Nav.Skill/Cost:	10/4
Upgrades:	15

Build Ship

Барк

Barque (Cl. 3)	
min./max.Crew:	12/30
Cargo hold:	80
max.Cannons:	8
Speed:	12.3
Armor:	600
Pass.Cabins:	0
Ammunition hold:	1.600
Nav.Skill/Cost:	3/2
Upgrades:	8

Build Ship

Испанский галеон

Span. Galleon (Cl. 8)	
min./max.Crew:	60/200
Cargo hold:	80
max.Cannons:	24
Speed:	9.9
Armor:	1.000
Pass.Cabins:	0
Ammunition hold:	1.600
Nav.Skill/Cost:	12/5
Upgrades:	20

Build Ship

Флют

Fluyt (Cl. 4)	
min./max.Crew:	12/40
Cargo hold:	160
max.Cannons:	10
Speed:	11.5
Armor:	400
Pass.Cabins:	0
Ammunition hold:	3.200
Nav.Skill/Cost:	5/3
Upgrades:	10

Build Ship

Боевой галеон

War Galleon (Cl. 9)	
min./max.Crew:	120/300
Cargo hold:	300
max.Cannons:	40
Speed:	9.1
Armor:	1.800
Pass.Cabins:	0
Ammunition hold:	6.000
Nav.Skill/Cost:	16/6
Upgrades:	25

Build Ship

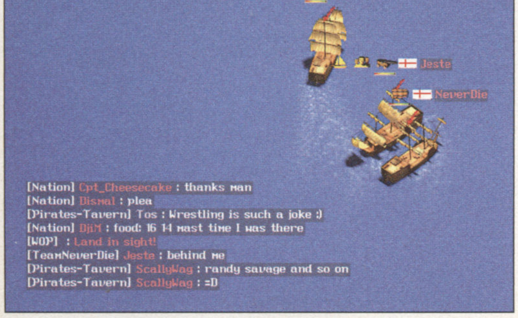
Торговый корабль

Merchant (Cl. 5)	
min./max.Crew:	24/100
Cargo hold:	260
max.Cannons:	20
Speed:	10.7
Armor:	600
Pass.Cabins:	0
Ammunition hold:	5.200
Nav.Skill/Cost:	7/3
Upgrades:	15

Build Ship

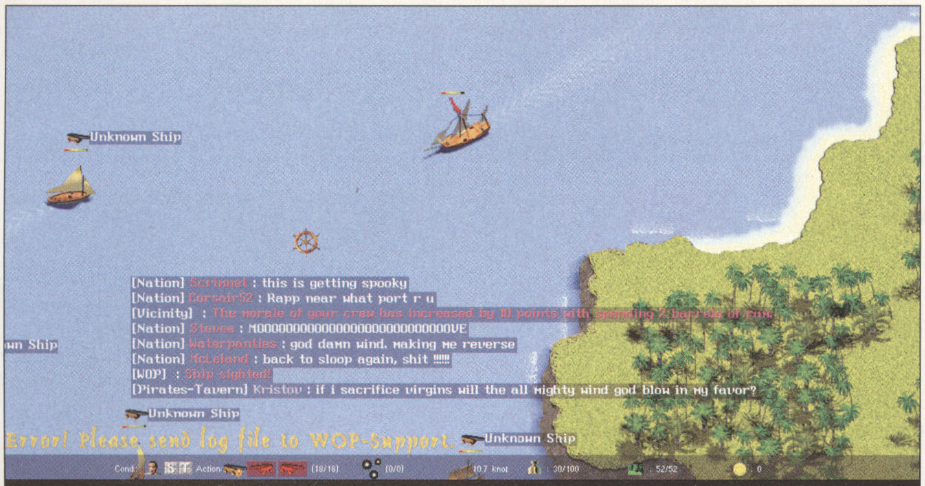
Где:
min./max. Crew - минимальная/максимальная команда
Cargo hold - емкость трюма
Max. Cannons - максимальное количество пушек
Speed - скорость
Armor - броня
Pass. Cabins - количество пассажирских кают
Ammunition hold - максимальный запас амуниции
Nav. Skill/Cost - минимальный уровень скилла Navigation / стоимость в поинтах навигации
Upgrades - количество доступных апгрейдов корабля

Каждому из команды - по мерчантменту

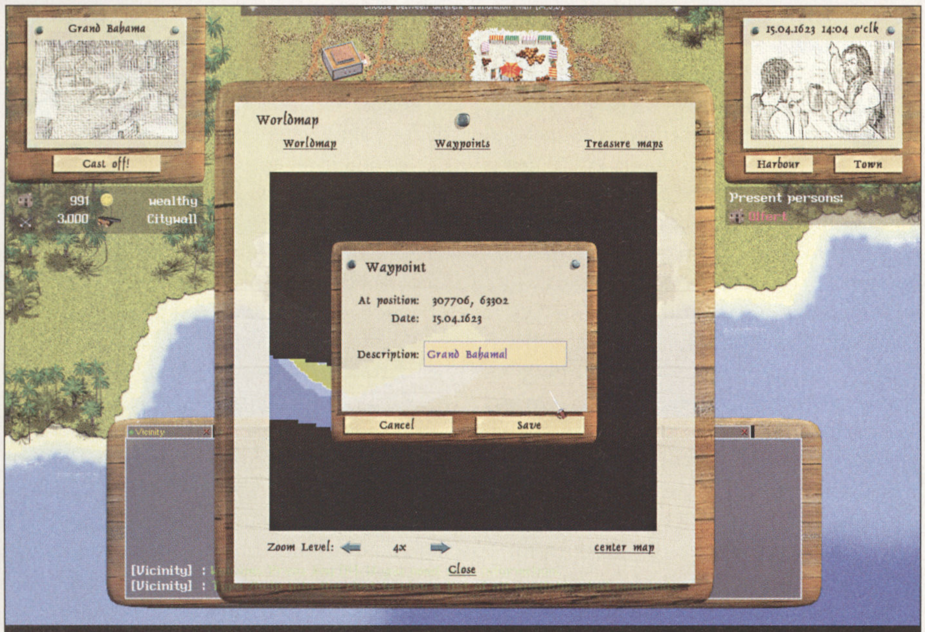


Мой барк против трех пиратских шлюпов. На этот раз у них нет никаких шансов





А вот и первая ошибка. Файл .log нужно отослать в саппорт



Занесение нового вейпоинта, порт Grand Bahama

том море, на котором нет ни единой живой души. Такие можно "смело" брать на абордаж. Правда, если рядом находится тот, кто "захостил" этот корабль, то правила хорошего тона рекомендуют спросить разрешения. Ну, хотя бы сказать потом спасибо...

Также внимательно нужно следить за тем, чтобы на борту не оказалось перебора команды. В этом случае один из ваших кораблей просто автоматически топится. И очень бывает обидно, если им оказывается тот самый Merchantment со 100% здоровья, который вам так непросто достался.

Кстати, скорость кораблей слегка увеличивается, если они находятся в светло-синих, прибрежных водах.

Территория игры - огромна. Если принять размер экрана за 1024x768 пикселей, то карта мира состоит из 500x600 экранов.

На плоту

Бывает и так. Главный недостаток этого состояния - не растут никакие скиллы. Зато можно взобраться на борт любого NPC (вы узнаете при этом, в какой порт направляется корабль). Более того, в этом состоянии можно заработать приличные деньги, выполняя разную черную работу: пушки подраить, камбуз почистить и т.п. Как-то я таким образом путешествовал на одном голландце, которого взял на абордаж испанец. В результате я оказался со своим плотом на плоту голландца! И мог бы, при желании, продолжить трудовую деятельность.

Схватки

Изящно решен вопрос с эскадрой. Она представлена на экране одним кораблем, но при этом игрок распоряжается объединенной мощью всех кораблей. Если игрок проигрывает абордажную схватку NPC, победителю не позволяется сразу же взять его на абордаж повторно.

Всегда полезно поинтересоваться параметрами противника. Жмите "T", пока игра не выберет нужный корабль. Два значка рядом с ним обозначают силу эскадры и команды неприятеля. Если они желтые, то примерно равны вашим. Если зеленые - слабее. От красных - делайте ноги, если получится. Темнозеленая команда - сигнал к немедленной атаке. Тут-то и пригодится тот самый фехтовальный скилл, который вы слегка прокачали (я надеюсь) в самом начале игры.

Если противник "желтый", можно попробовать довести его до слабой, "зеленой" градации. Для этого вступайте в артиллерийскую дуэль. Имеется три типа амуниции: ядра, шрапнель и бомбы. Ядра - самый дешевый тип аммо - наносят, главным образом, повреждения кораблю. Шрапнель больше вышибает команду, а бомбы работают по обоим направлениям. Лично я предпочитаю шрапнель - зачем портить шкурку? Мне же потом этими корабликами пользоваться.

AI неписей довольно хорош, но при более-менее равных условиях можно маневрировать таким образом, что ответные залпы будут уходить в "моло-

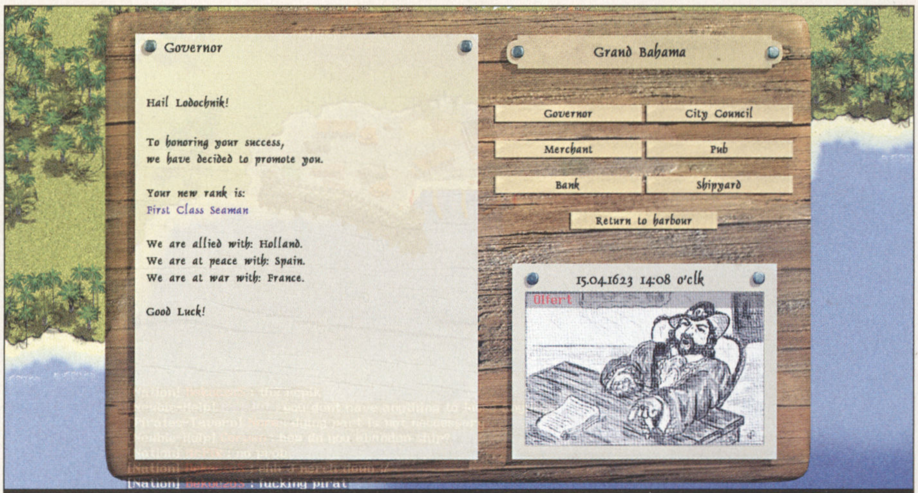
КОМАНДЫ СТРОКИ чАТА

/setwaypoint "описание" - установить вейпоинт в месте нахождения игрока;
/buddy "имя игрока" - добавить игрока в список друзей или удалить его из этого списка, если он уже внесен в него;
/help [команда] - показать список всех команд или выдать детальную информацию по указанной команде;
/ignore "имя игрока" - добавить игрока в список игнорирования или удалить его из этого списка, если он уже внесен в него;
/sendposition "имя игрока" - послать координаты вашего местонахождения как вейпоинт указанному игроку, если он включен в список друзей;
/addwaypoint X Y "описание" - добавить новый вейпоинт с заданным описанием и указанными координатами;
/r text - послать приватное сообщение тому, кто прислал вам последнее приватное сообщение;
/echo on/off - включить/выключить отображение вводимых команд в листинге чата;
/ccjoin "название канала" - присоединиться или создать специальный чатовый канал;
/ccprivate - сделать специальный чатовый канал приватным. Для присоединения других игроков потребуется приглашение;
/ccpublic - сделать специальный чатовый канал обычным. Для присоединения других игроков приглашение не требуется;
/cclist - показать всех игроков, пользующихся специальным чатовым каналом;
/ccoperator "имя игрока" - передать права оператора другому игроку;
/ccinvite "имя игрока" - пригласить игрока в специальный чатовый канал;
/cckick "имя игрока" - удалить игрока из чатового канала;
/teamcreate - создать новую команду.
/teamjoin "имя команды" - присоединиться к команде;
/teamlist - перечислить членов команды;
/teamkick "имя игрока" - удалить игрока из команды;
/teaminvite "имя игрока" - пригласить игрока в команду;
/teamleader "имя игрока" - назначить нового лидера команды;
/teamleave - выйти из команды.

КООРДИНАТЫ НЕКОТОРЫХ ГОРОДОВ

Город	x	y	Нация
Aruba	419600	254300	Голландия
Curacao	434400	258700	
Grand Bahama	307000	062000	
Kralendijk	443100	260200	
Margarita	496600	275600	
Sint Maarten	512300	174600	
Tobago	548100	271900	
Abaco	322800	070800	Англия
Andros	314800	087900	
Anguilla	510900	172600	
Barbuda	531000	185600	
Bridgetown	560600	246500	
Dominica	535700	213200	
Eleuthera	337100	083500	
Florida Keys	270500	837200	
Kingstown	539900	248000	
Matthew Town	370600	140600	
Montego Bay	313000	172300	
Montserrat	525400	197700	
Nevis	520000	191200	
Port Royal	325900	180300	
Providence	319200	083300	
Road Town	496600	175900	
South Andros	318300	098500	
Spring Point	366000	117800	
St John	493400	176900	
St Kitts	517600	188700	
St Thomas	489800	176400	
Victoria Hill	359500	097800	
Basse Terre	532300	207300	Франция
Fort Caroline	267100	011500	
Fort de France	540900	227400	
Fort Lauderdale	284300	067000	
Isla Beata	397000	184400	
Marie Galante	537700	208600	
Monte Cristi	395500	154400	
Petit Goave	382400	172900	
Pointe a Pitre	535000	204200	
Port Salut	366700	177000	
Puerto Plata	410300	156400	
Saint Marie	541500	224600	
St George	531300	261200	
Tortuga	380900	152000	
Baracoa	362000	148700	
Barcelona	491300	288100	Испания
Belize City	173200	186100	
Campeche	143900	151800	
Cancun	191600	136200	
Caracas	462200	281200	
Caratasca	234200	216500	
Cartagena	346300	285000	
Carupano	509100	280400	
Chetumal	173800	173300	
Ciudad del Carmen	130900	169900	
Cojoida	547200	309100	
Colon	287800	301300	
Cumana	498900	282900	
Don Diego	375300	271700	
El Macao	434200	169300	
Gibraltar	406200	298200	
Havanna	254500	109300	
Iriona	214600	209300	
La Ceiba	194900	210500	
Limon	201700	209200	
Manzanillo	323700	148300	
Maracaibo	398500	280400	
Pedernales	525500	290500	
Pointe a la Hache	153700	022400	
Ponce	465100	181300	
Port of Spain	534000	280400	
Portobelo	289500	296000	
Prinzapolca	233200	271500	
Puerto Barrios	168700	210900	
Puerto Cabello	447200	282900	
Puerto Cortes	178000	209400	
Puerto Estrella	402300	257100	
Punta Gorda	255400	061300	
Punto Fijo	416600	265600	
Saint Lucia	542200	233500	
San Juan	473900	174600	
San Rafael de Curiapo	550700	316900	
Santa Domingo	417600	173100	
Santa Maria	401300	301600	
Santa Maria dela Antigua	531300	192400	
Santa Marta	363300	273100	
Santiago de Cuba	340900	154000	
St Augustine	269700	018000	
Tampico	463000	012800	
Tortugero	247600	293300	
Trinidad	536700	284900	
Trinidad de Cuba	284500	129400	
Tucupita	527500	311000	

Примечание: принадлежность городов может меняться в зависимости от текущей ситуации.



Губернатор мною доволен, отныне мой ранг - First Class Seaman

ко". Практика, практика, и еще раз практика. И все у вас получится.

Важнейшую роль в драке играет мораль команды. Если она у вас окрашена зеленым - здорово, если нет - проставляйте матросам ром, а при его отсутствии - отправляйтесь в ближайший кабак, где угощайте подопечных до тех пор, пока не позеленеют. Тут, кстати, есть одна меленькая хитрость (или баг? Я о нем пока не докладывал). Дело в том, что стоимость выпивки зависит от числа спаиваемых. Поэтому есть смысл для начала списать на берег всех юнг (shipboys), которых полно в каждом порту. После этого - проставляетесь для оставшихся ветеранов до достижения требуемой кондиции, и тут же набираете по максимуму новую команду. Мораль не "разбавляется", как была зеленой, такой и останется.

Каждый удачный абордаж поднимает настроение команды до максимума.

Абордажная рекомендация (вычитал на форуме). В начале схватки выйдите к середине окошка. Нанесите первым удар и отойдите на шаг назад. Опять удар, и опять назад. Есть вероятность, что несколько ваших выпадов останутся безответными.

В качестве оружия на первых порах выбирайте шпагу. Ею можно бить чаще, хотя сила удара у нее слабее. Сильные удары наносятся палашом, зато это самое медленное оружие. Меч - нечто среднее между шпагой и палашом.

Команда

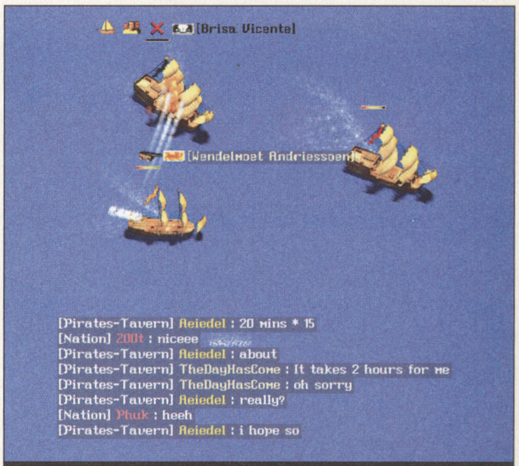
Игра позволяет образовывать партии. Причем каждой Team присваивается ранг, который со временем повышается, предоставляя определенные командные бонусы (больше наносимый пушками урон, меньше потери личного состава при абордаже и т.п.) Создать партию может каждый, и пригласить в нее можно каждого. Для этого не обязательно находиться в пределах видимости. Одна из самых ценных фишек командной игры - возможность совместного абордажа.

На примере. На третий день игры я отправился на трех шлюпах подальше от нубского ареала (в Victoria Hill и Grand Turk) в поисках приличных спецов (моя навигация к этому времени выросла до 11). И получил их после довольно продолжительных мытарств. К Andros и New Providence я возвратился уже на пяти шлюпах и пинасах с командой порядка 100 "зеленых" ветеранов. Фехтование - 3+1. И сразу же захватил пару пиратских барков. С эскадрой из барков и шлюпов, с командой порядка 200 человек, я двинул к голландцам в Florida Keys.

По пути, к моему удивлению, меня атаковал "дружественный" голландец, после чего мой флот пополнился еще одним барком. Голландец возвращался еще пару раз с новыми силами, после чего мне пришлось расстаться со шлюпами окончательно. Кое-как, со штрафом за превышением моих навигаторских возможностей, я все же доковылял до Florida Keys, где нашел новое поколение спецов и поставил на прикол пару барков. Про запас.

УСТАВ КОМАНДЫ КАПИТАНА ДЖОРДЖА ЛОУТЕРА (начало XVIII века)

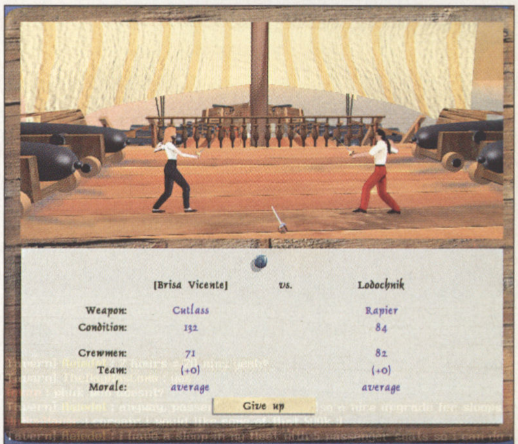
1. Капитану полагается две полных Доли; кватермейстеру - одна Доля с половиной; Доктору, Помощнику, Канониру и Боцману - по одной Доле с четвертью.
2. Тот, кто будет уличен в незаконном присвоении Оружия на борту Приватира или любого захваченного нами Приза, или тот, кто ударит или обидит другого, в любом случае будет подвергнут наказанию, которое Капитан и Общество сочтут нужным.
3. Тот, кто будет уличен в Трусости во время Схватки, будет подвергнут наказанию, которое Капитан и Общество сочтут нужным.
4. Если любое Золото, Драгоценности, Серебро и т.п. будут найдены на борту любого Приза или Призов на сумму от одного Piece of Eight (староиспанский доллар. Два Piece of Eight были равноценны одному эскудо. Восемь эскудо были эквивалентны одному дублону. - прим. ред.) и они не будут предъявлены Кватермейстеру в течение 24 Часов, то виновный понесет наказание, которое Капитан и Общество сочтут нужным.
5. Тот, кто будет уличен в Азартных Играх или Мошенничестве на сумму от одного шиллинга, будет подвергнут наказанию, которое Капитан и Общество сочтут нужным.
6. Тот, кто во время Боя потеряет ногу или руку, получит сто пятьдесят фунтов стерлингов и сможет оставаться с Обществом столько, сколько сам пожелает.
7. Тот, кто первым увидит Парус, получит лучший Пистолет, найденный на борту Приза после абордажа.



Я при поддержке голландского NPC веду бой с пиратской эскадрой. Через минуту горящий флагман пирата затонет, сам он пересядет на свежий барк и, поймав удачно ветер, возьмет меня на абордаж



Андрос, один из нубских английских портов



Из-за невосстановившегося после предыдущей схватки здоровья я проиграю эту схватку и потеряю свой последний мерчантмент

Выйдя в море, я обнаружил двух PC-англичан (NeverDie и Jeste) на потрепанных торговцах. Они вели бой с голландским флотом, и я предложил им свою помощь. Меня тут же пригласили в Team, после чего мои 190 головорезов дружно присоединились к абордажной схватке. Первым получил новый корабль NeverDie. "Полегчавший" голландец бросился было наутек, но скорость моих посудин была выше, и очередной абордаж инициировал я. Бой закончился быстро и, пока я был занят оприходовыванием моего первого мерчантмента, на абордаж пошел Jeste. В результате на воде появился плот под голландским флагом, а у нас троих - по новенькому торговцу.

Самое смешное, что этот же "датч" вскоре нагнал нас с новым флотом. Еще по одному торговцу нам не помешало.

В общем, в течение одного вечера я пересел со шлюпов на мерчантменты. Пора думать о фрегатах!

А еще хорошо прокачанная команда может захватить город. Из-за этого политическая карта мира меняется. Как-то я отправился вроде как в английский Port Royale, на подходе к которому был обстрелян испанским фортом.

Карта

Изначально все покрыто тем самым туманом войны, который расступается при вашем приближении. Если поблизости есть город, он наносится на карту флажком соответствующей нации. Если на карте сделать правый клик - откроется окошко для обозначения нового вейпоинта с уже прописанными координатами. Очень удобные штуки, эти вейпоинты. Их можно перебирать клавишей [J], а можно сразу выбрать нужный из списка. На краю экрана появляется светло-синяя стрелка, указывающая нужное направление, рядом выставляется дальность в милях.

По мере исследования карты персу начисляются навигационные премиальные: через каждые 100 морских миль (десятая часть от пройденного с начала игры пути) и за каждый обнаруженный город (по 120 поинтов).



Русские в WoP

Первым моим персом был Mazay. Он почему-то исчез после того, как я завел второго - Lodochnik'a. я не сильно огорчился, т.к. качать двух сразу просто нет никакого смысла. Из русскоговорящих товарищей мне пока встретились только КОРОВА и Corsair52. Мы как-то целый вечер провели в одной команде, правда, вдалеке друг от друга. В игре много немцев, есть болгары. Основной язык общения - английский.

Местный чат организован по нескольким каналам, для переключения между ними нужно щелкнуть на окошке чата правой клавишей. Появится меню, где нужно проставить птичку напротив подходящего варианта.

Н

Chaos Mage

ХРОНИКИ ХАОСА - 3



Вот и прошла еще пара месяцев насыщенного "игрового процесса". Со времени предыдущей статьи состоялся релиз Lineage 2, и совсем недавно игра была проапгрейжена расширением Chronicle 1: The Harbingers of War. Мой персонаж тем временем добрался до второй смены профессии и теперь носит гордое звание Spellhowler (level 44). Но рассказывать лучше обо всем по порядку...

Релиз

К радости фанатов NCsoft решилась-таки на продажу CD-key в онлайне - за полную стоимость коробочной версии. Никто не жаловался. Кое-кто заказывал коробки из-за границы, но так или иначе все желающие продолжить играть в P2P (pay to play) смогли сделать это. По моим прикидкам, примерно до 90% бета-тестеров продолжили играть. Таким образом, открытое тестирование полностью оправдало себя как рекламный ход. В первые же дни после релиза количество подписчиков достигло 60000.

Читеры

Сначала о грустном. Деньги в L2 достаются тяжело. До прихода Chronicle 1 распространенной практикой было "фармить" относительно низкоуровневых (зеленых и светло-синих) мобов для заработка. В настоящее время ситуация немного улучшилась, т.к. мобы равного (белые) и более высокого (желтые и красные) уровня стали отдавать гораздо больше adena (местных денег, если кто не помнит). Но все равно, даже зарабатывая 100-150K adena в день, очень тяжело собрать достаточную сумму для покупки приличной C-grade экипировки, ибо счет тут идет уже на многие миллионы. Разумеется, многие игроки ищут легкие пути. Некоторое время назад это привело к расцвету ботов - внешних программ, управляющих персонажем в игре без участия самого игрока. Действительно, почему бы не оставить вашего персонажа побегать самому на ночь, а утром обнаружить, что он получил новый уровень и собрал кучу денег и предметов? Многие так и поступали - и лишались своих персонажей. Гейммастера L2 "банили" эккаунты таких игроков сотнями. Но проблема осталась, хоть и не в прежнем масштабе. Остались только "управляемые" боты. Т.е. бот-программа работает, а игрок сидит рядом с компьютером и следит - не появится ли GM, вызванный бдительными игроками... Именно так работают китайские фермеры (см. ниже).



За время существования игры было обнаружено два бага, позволяющие сказочно разбогатеть в считанные минуты. Оба они основывались на серверном лаге. Первый эксплуатировал относительно прибыльный квест Grim Collector. Некоторым недобросовестным игрокам удавалось при помощи лага получать квестовую награду за собранные предметы... оставляя их у себя - для нового получения все той же награды. Никто не знает, как долго эксплуатировался этот баг, но однажды его описание проникло на игровые форумы и стало

Cruma Tower: добро пожаловать в Matrix Online!





Первый поход за Proof of Blood в Valley of Dragons. Некоторые умерли, но Proof добыли

Там же, но теперь мы уже качаемся на этих Bloody Queen. Прогресс налицо



общедоступным. Что сделала команда поддержки игры? Просто отключила этот квест! И он не функционирует до сих пор. А жаль, ибо некоторые игроки вполне честно собрали в нем предметов на сотни тысяч adena и все еще ждут, когда смогут обратить бесполезные квестовые кости в звонкую монету. Скорее всего, не дождутся.

Второй баг был классическим "дупом". Я не сомневался, что рано или поздно кто-то научится клонировать предметы. И действительно, умельцы нашлись. Метод состоял в том, чтобы при помощи лага создать собственный клон и купить в private shop у самого себя предметы типа steel или adamantine ingots - ценные и занимающие одну ячейку инвентаря (stackable). Я хорошо помню тот день... На всех серверах стоял страшный лаг - особенно в городах. Иногда на земле можно было увидеть валявшееся оружие на несколько миллионов. Дуперы таким образом подставляли тех игроков, чья жадность затмила здравый смысл... Кое-кто решался его поднять. Забыли, видимо, о сыре и мышеловке. Результат? Сотни закрытых эккаунтов! С тех пор о таких багах больше не слышно.

Adena Farms Inc.

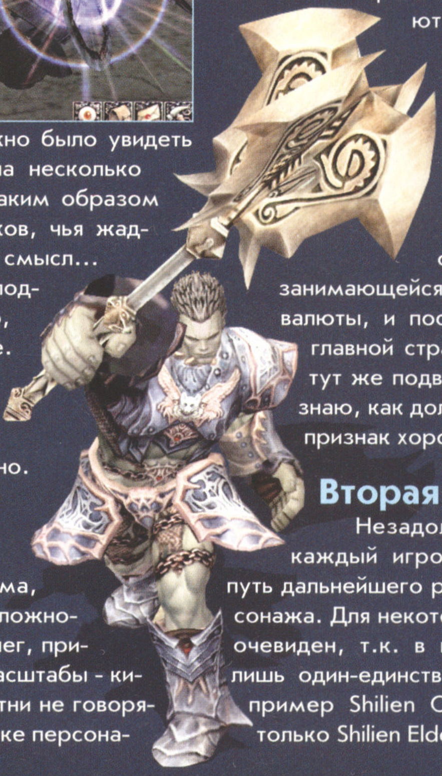
Еще одна проблема, вызванная большими сложностями в добывании денег, приобрела ужасающие масштабы - китайские фермеры. Сотни не говорящих на английском языке персонажей заполонили низкоуровневые зоны и донжоны (School of Dark Arts, Elven Fortress, земли дварфов). Стоило начинающему игроку прийти в эти зоны, как он тут же слышал что-то вроде "rang rang! you go now pk pk!". Если он не уходил - его убивали или пытались выжить оттуда. Китайцы стали в этих областях настоящим стихийным бедствием. Самое неприятное, что фермеры заполонили именно "новичковые" зоны, куда ходят персонажи 15 уровня (+/-). Хорошее же впечатление от первых дней игры они получают!



"NCsoft, вы сделали меня расистом!" - такие крики неоднократно можно было увидеть на официальных форумах. Многие пытаются убивать фермеров и всячески им мешать. Никакой реакции.

Но у этой проблемы есть и обратная сторона: ведь китайцы собирают adena на продажу не другим китайцам, а американцам, европейцам да и нам, русским, тоже. Есть спрос - будет предложение. Так что нечего жаловаться на китайских фермеров, если сам покупал adena. По некоторым (самым пессимистическим) оценкам, до 35% игроков покупает внутриигровую валюту. Столько же пользуется читерскими программами и ботами. Ужас.

По последним сведениям Adena Inc. (коллективное название тех, кто не играет в L2, а работает) тренирует целую армию высокоуровневых персонажей и множество гномов scavenger'ов. По игровому сообществу ползут панические слухи: "Они собираются брать под контроль замки! Они планируют монополизировать рынок крафтинга!"



Кстати, недавно один из популярных фанатских сайтов l2orphus.com переехал на хостинг одной из компаний, занимающейся продажей игровой валюты, и поставил на своей заглавной странице ее баннер. И тут же подвергся бойкоту... Не знаю, как долго он продлится, но признак хороший.

Вторая развилка

Незадолго до 40 уровня каждый игрок должен выбрать путь дальнейшего развития своего персонажа. Для некоторых классов выбор очевиден, т.к. в наличии есть всего лишь один-единственный вариант. Например Shilien Oracle может стать только Shilien Elder'ом и никем иным.

Вариантов, в зависимости от расы/класса, может быть от 1 до 3. Будучи Dark Wizard'ом, я мог выбирать между Spellhowler и Phantom Summoner'ом. Разумеется, я выбрал первый вариант. Ну не нравится мне зависеть от каких-то вызванных зверюшек, пусть даже таких стильных, как Тени!

Для успешного "классового" перехода требуется выполнить три квеста. Первый - на 35 уровне (вторая его часть открывается на 36 уровне) соответствует тому, "кем ты был": квест одинаков для персонажей одного класса. Второй квест начинается на 37 уровне (с продолжением на 38 уровне) и соответствует тому, "кто ты есть": для каждой расы свой квест. Третий квест можно начать на 39 уровне, и он соответствует тому, "кем ты будешь": твоему будущему классу. Результатом трех выполненных квестов будут три квестовых предмета, которые необходимо предъявить грандмастеру своей расы, например, в Гиране. Оглядываясь назад на долгие часы прохождения этих трех заданий, мне становится не по себе. Пройдя ЭТО, ни за что не захочешь растить еще одного персонажа и участвовать в чем-то подобном еще раз. Если не вдаваться в подробности, то все они представляют собой бесконечные пробежки из конца в конец всего континента со сбором компонентов с бесчисленных монстров. К сожалению, мало кто вчитывается в сами задания. А ведь эти квесты позволяют вам поучаствовать в интереснейших событиях, погрузиться в историю мира Lineage 2...

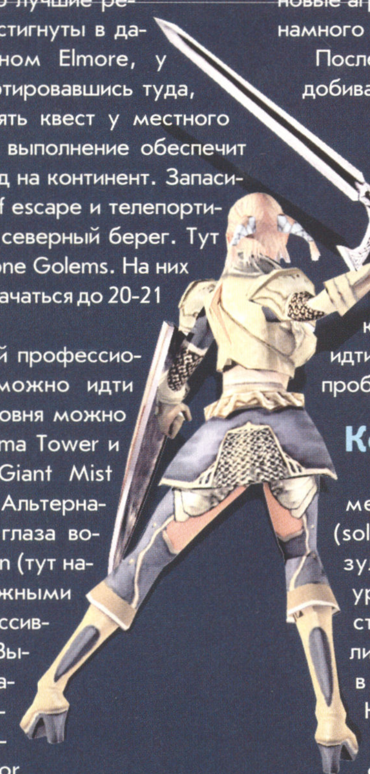
Вот, например, темноэльфийский Test of Fate. Его суть состоит в том, чтобы сначала добыть древнее утерянное знание расы, а затем - своими руками вписать свои деяния в Летопись Темных Эльфов! Согласитесь, что это звучит интереснее, чем "найти NPC A, убить N мобов типа B и принести предмет C некому NPC D".

Места прокачки мага до lv40 и дальше

Далее следуют крайне субъективные советы. Я качался именно так вплоть до уровня 44, но вполне возможны и более эффективные схемы. Кроме того, что-то могло поменяться с выходом Chronicles 1 на ранних и давно пройденных мною этапах... Что нужно магу для прокачки? Много медленных мобов и мало агрессивных. Лучше всего для этой цели подходят всевозможные големы и зомби.



Примерно до 16-17 уровня я бегал вокруг SODA (School of Dark Arts) и бил Stone Soldiers и немного Stone Guardians. Потом охотился в окрестностях Gludio, но гораздо лучшие результаты были достигнуты в далеком заснеженном Elmore, у дварфов. Телепортировавшись туда, тут же нужно взять квест у местного Gatekeeper'а. Его выполнение обеспечит бесплатный проезд на континент. Запаситесь парой scroll of escape и телепортируйтесь (700а) на северный берег. Тут вас ждут Whinestone Golems. На них можно спокойно качаться до 20-21 уровней.



Пройдя первый профессиональный квест, можно идти дальше. До 25 уровня можно бегать вокруг Cruma Tower и перерабатывать Giant Mist Leeches на экспу. Альтернатива - летающие глаза вокруг деревни Floran (тут надо быть осторожными из-за обилия агрессивных Dire Wolves). Выбравшим второй вариант советую ознакомиться с квестом Sense for Business - неплохой дополнительный доход!

Получив 25 уровень, идите в Execution Grounds. Granite Golems и Ghouls с нетерпением ждут вас! Я проходил это место задолго до Chronicle 1 и не успел воспользоваться выгодным предложением в виде квеста Hunt of the Black Lion. В EG я проторчал 12 уровней, хотя уже примерно с начала тридцатых можно было переселяться в Cruma Tower, level 1. Это настоящее царство групп. Не знаю точно, как обстоят там дела сейчас, ибо вместе с Chronicle 1 туда пришли новые агрессивные мобы и качаться стало намного опаснее.

Последние уровни до level 40 можно добивать сначала в Death Pass, где к вашим услугам есть Guardian Basilisks и Wyrms, а затем и в районе Ivory Tower с ее големами на любой вкус. Некоторые предпочитают после lv40 переключаться на Sea of Spores, но мне кажется, что туда имеет смысл идти только группами, особенно при проблемах с коннектом.

Кое-что о группах

Группы это весело! Хотя для меня (и не только) одиночная (solo) прокачка дает наилучшие результаты даже сейчас, на 40+ уровнях, у групп есть масса достоинств. Для некоторых специализаций, таких как healer, работа в группе гораздо продуктивней. Кроме того, все члены группы получают +7% к своей доле опыта от убитых мобов.



Первый этаж Cruma Tower - царство групповой прокачки. Кричите LFG - и вас услышат

В группе всегда есть Main Tank (главный танк), который берет на себя всю силу ударов монстров и по возможности концентрирует на себе их агрессию при помощи скиллов типа Hate. Еще одна роль в группе - DD (damage dealer). Эти персонажи, маги (nukers) и кинжальщики (dagger users) специализируются на нанесении повреждений мобам, которые заняты попытками загрызть танка. Третья роль - лекари (healers). Их задача поддерживать жизнь в танке и спасать остальных членов партии, попавших в передрягу. Четвертая роль - вспомогательная. Это buff/group buff и crowd control. Обкастовка осуществляется лекарями и специализированными персо-

нажами (тут рулят орки-маги и черно-белые эльфы). Управление мобами (crowd control - иногда важно обездвижить несколько мобов, если на партию напало больше, чем она может "переработать") осуществляется заклинаниями Sleep (маги/клерики/оракулы) и Dryad Root (клерики/оракулы).

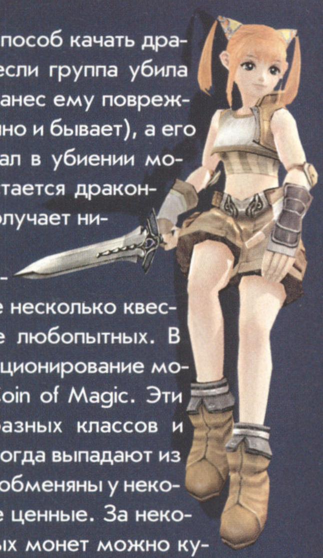
При групповой прокачке распределение выпавших предметов осуществляется одним из двух способов: случайное распределение или равномерное распределение. Если с первым все ясно, то второй способ требует пояснений. Один из членов группы (как правило, лидер или main tank) назначается Master Looter'ом. Т.е. он подбирает и хранит у себя все выпавшие из мобов предметы. Выпавшие редкие предметы, а также ценные материалы и реагенты выставляются на "внутригрупповой" аукцион. Его победитель получает желанный предмет и бросает на пол соответствующую сумму. Деньги тут же подбираются и автоматически делятся среди всех членов группы. Когда один из игроков, ошалев от многочасовой прокачки, собирается уходить, он получает всю собранную мелочевку и, не выходя из группы, телепортируется в город. Все предметы кучей продаются NPC-торговцу, и вырученная сумма распределяется среди всех членов группы.



Первая Хроника

Много-много позже обещанного срока (первоначально C1 должна была появиться вместе с релизом) игра таки проапгрейдилась до первого официального расширения - Chronicle 1: The Harbingers of War. Расширение это было бесплатным, как и обещали ранее, если не считать затрат на выкачивание через программу автообновления (и никак иначе!) патча размером чуть ли не 300 мегабайт. Но оно того стоило. Игра преобразилась.

В Chronicle 1 ввели квест, в результате которого вы становитесь обладателем ма-а-аленького дракончика. Они бывают трех типов - Wind (сильная атака), Star (сильная защита) и Twilight (мало ест). Желудок у дракончика не больше наперстка, а жратвы в него влезает НА ТЫСЯЧИ И ТЫСЯЧИ! Содержание и воспитание дракона - весьма и весьма накладное дело. Лучшая броня и доспехи стоят 1,8 миллионов адена! Одна порция пищи - 180а. Казалось бы, не так много, но ест он чуть ли не раз в две минуты! Зачем же возиться с этим... зверьком? А вот зачем: в Chronicle 2: The Age of Splendor (сейчас находится в стадии тестирования в Корее) прокачанных до 55 уровня драконов можно будет эволюционировать в Strider - ездового дракона! Стоят ли усилия такого результата? Не знаю. Время на раздумья еще есть. Я бы занялся прокачкой дракончика всерьез, если бы не боязнь потерять его в случае проблем со связью: если погибшего дракончика не воскресить за три минуты, то он исчезнет навсегда. Кстати, для лекарей есть неплохой способ качать дракончика в группе: если группа убила моба, а лекарь не нанес ему повреждений (как оно обычно и бывает), а его дракончик участвовал в убиении моба... весь опыт достается дракончику, а лекарь не получает ничего.



Кроме упомянутого, появились еще несколько квестов, причем крайне любопытных. В игру пришло коллекционирование монет в виде квеста Coin of Magic. Эти монеты четырех разных классов и множества видов иногда выпадают из мобов и могут быть обменяны у некоторых NPC на более ценные. За некоторые их этих ценных монет можно купить массу предметов экипировки и оружия C-grade. Еще один квест ввел охотничью гильдию и контракты на отстрел монстров за вознаграждение. Крайне любопытный квест позволит вам исполнить ваши желания путем составления Wishing Potion... вот только результат может быть не таким, как вы ожидали.

В C1 произошло изменение баланса. Очень серьезно порезали лучников и усилили магов. Раскачку лучников сделали на порядок более дорогой, а их эффективность слегка уменьшилась. Что касается магов, то они получили новые скиллы, среди которых Higher Mana Gain и Sleep. Первый повышает эффективность восстанов-



Загадайте желание, но за последствия я не отвечаю

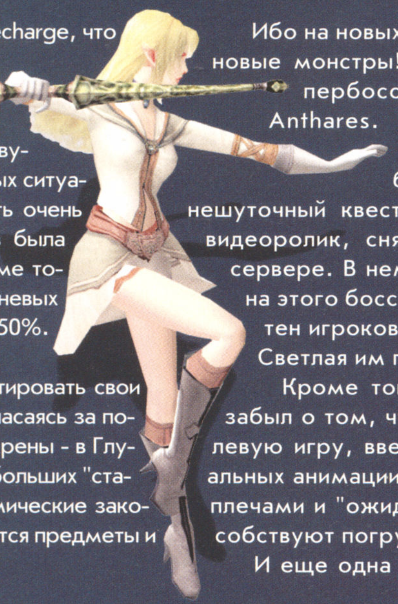
А вот и последствия прибыли



Наконец-то! Мой собственный дракон!.. Но вот что с ним теперь делать?



ления маны при помощи Recharge, что делает связку маг+oracle очень эффективной. Второй повышает живучесть магов в экстремальных ситуациях, а они стали возникать очень часто: скорость монстров была повышена на 10-50%! Кроме того, дальность высокоуровневых заклинаний повысилась на 50%. Здорово!

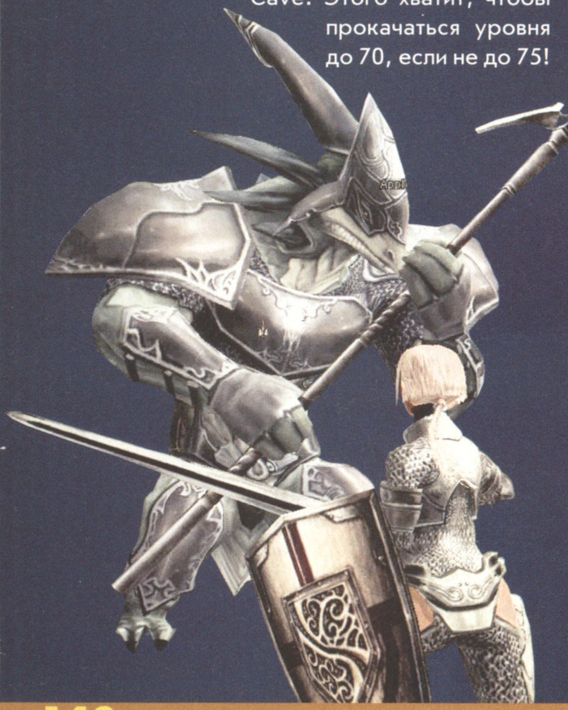


Для желающих протестировать свои боевые способности, не опасаясь за последствия, были введены Арены - в Глудине и в Гиране. На этих небольших "стадионах" не действуют кармические законы, после смерти не теряются предметы и опыт.



Попытка потренироваться в PvP на Арене Гирана. Персонажи 50+ уровней из кланов Fallen Angels и Chaos Knights вырезали всех

Конечно же, бросаются в глаза новые территории. Появился город Aden с одноименным великолепным замком. Добавились и новые места прокачки - Imperial Cemetery, Forbidden Gateway, Blazing Swamp, Forest of Mirrors и Giant's Cave. Этого хватит, чтобы прокачаться уровня до 70, если не до 75!



Ибо на новых территориях есть и новые монстры! И среди них - супербосс - Дракон Земли Anthares. Чтобы только попасть к нему требуется выполнить нешуточный квест. Недавно я видел видеоролик, снятый на корейском сервере. В нем был показан рейд на этого босса примерно пяти сотен игроков высоких уровней!.. Светлая им память.

Кроме того, для тех, кто не забыл о том, что они играют в ролевую игру, ввели три новых социальных анимации - смех, пожимание плечами и "ожидание". Весьма способствуют погружению в мир игры. И еще одна приятная деталь - в ознаменование выхода C1 каждому игроку дали по сувениру. Персонаж самого высокого уровня на каждом эккаунте получил Chrono Cithara. Если этой "гитарой" стукнуть моба или другого игрока (удар на 1 хит), то услышите 1 из 4 музыкальных звуков. Я видел, как игроки развлекались, устраивая "концерты" - просто били друг друга этой штукой. Было весело.

Именно в Chronicle 1 была введена система осады замков. И по последним сведениям, несколько замков на американских серверах уже пали. Начало положено! Но об этом в следующий раз.

The Age of Splender

Сейчас игровая общественность Lineage 2 гадает, когда в Америке появится Вторая Хроника, которую многие и называют "настоящим контентом" (в отличии от первой Хроники - "исправления багов"). А ждать есть чего. В ней появятся новые модели (я бы сказал, супермодели) оружия и брони C-grade и выше. Наконец-то введут Falling Damage и нельзя будет больше безнаказанно прыгать с обрывов. Введут новые подводные зоны и анимацию плавательных движений: клерики с их заклинанием дыхания под водой станут еще более востребованными. Появятся игры, лотереи и даже гонки мобов на стадионе! Для rogue-классов введут поиск сундуков с сокровищами (если не повезет - с ловушками). Разумеется, появятся новые квесты для персонажей всех уровней. Будет введена масса новых заклинаний (в том числе - кооперативная магия и заклинания с over-hit) и способностей (например, способность темных эльфов лучше целиться в темноте). Наконец, обещана третья смена профессии... на 60-м уровне? Докачаемся - увидим!

Н



Замок Aden. Крупнейший замок мира Lineage 2. Очень хорошо защищен. Взять его почти невозможно. На переднем плане - темная эльфийка в Karmian Robe

*Андрей ТЕОДОРОВИЧ aka *Q-Tuzoff**

Быстрее, выше, сильнее!

АРЕНА

★ Жанр Браузерная RPG ★ Издатель www.apeha.ru ★ Разработчик www.apeha.ru ★ Рекомендуется Браузер (IE, Mozilla), модем ★ Сайт www.apeha.ru

После выхода в свет “Бойцовского Клуба” в России возникло множество подобных проектов. Каждый из них был по-своему оригинален, но вот успеха “БК” до недавнего времени не удалось добиться ни одному из них. Прежде всего - из-за отсутствия понастоящему свежих и интересных идей.

В начале года появилась очередная браузерная “РПГ с элементами стратегии” – “Арена”, а сейчас она уже насчитывается несколько тысяч зарегистрированных пользователей. Одновременно на сервере играет не менее 400 человек в любое время дня и ночи.

Поначалу регистрация на “Арене” кажется идентичной регистрации в “БК”: указываем имя, пол, девиз и хобби. Но на второй странице генерации предлагается выбрать расу аватара: человек, эльф, гном (если быть точным, то это чистый дварф), орк или хоббит. Именно расовый фактор является одним из основных отличий этих двух проектов: в “БК” его нет совсем, в “Арене” же, наоборот, на него делается огромная ставка. Главное правило игры гласит: “Сделай все возможное в рамках закона для процветания своей расы”.

От выбора расы зависит не только набор начальных характеристик персонажа, но и возможность вступить в дальнейшем в тот или иной клан. Дело в том, что только представители одной расы могут организовать сообщество. Уровню к третьему бойцы уже имеют строгую специализацию: например, орки в большинстве случаев делают ставку на силу оружия и прямую атаку, в то время как хоббиты – типичные блокеры.

Принятая система боя в большей степени связана с тактикой, нежели в “БК”, т.к. обладает графическим интерфейсом (правда, достаточно примитивным). Теперь бойцы могут передвигаться по полю боя (которое поделено на гексы), применять оружие дистанционного поражения и более тщательно планировать защиту и атаку. Зон поражения стало больше: по две на голове, теле, ногах, а также на каждой руке. В отличие от “БК”, есть возможность выбить у врага оружие (и даже кольца!), сломав ему руку. Драться стало намного интереснее.

После пятого уровня становится доступной магия. Заплатив кругленькую сумму, игрок приобретает магическую книгу выбранной им школы (мага, воина или рэйнджера). Теперь за отдельную плату он может заучить два заклинания. С каждым приобретенным уровнем становится доступным еще один новый спелл.

Бои происходят на специальных аренах: можно драться один на один, принимать участие в расовых разборках (команды обязательно должны состоять из представителей одной расы), биться стенка на стенку в заранее определенных или случайных командах. Последний вариант побоищ наиболее популярен (особенно среди новичков), так как не надо тратить время на сборы: просто принимаешь заявку, а там уж компьютер сам сбалансирует силы двух команд. Максимальное количество участников на одной арене – 16 человек. На первый взгляд, это число кажется небольшим, но подобные бои частенько затягиваются на полчаса, а то и дольше.

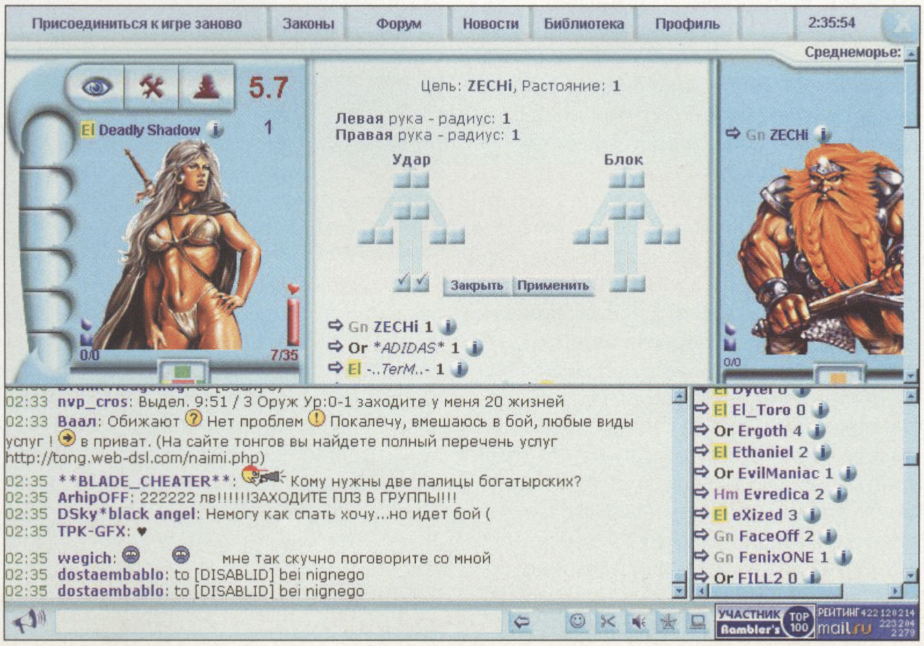
“Арена” - проект чисто боевой направленности, где опыт можно получить только за победу над другими игроками. В скором времени создатели обещают ввести специализированную локацию – лес, где можно будет грести экспу и за убийство монстров.

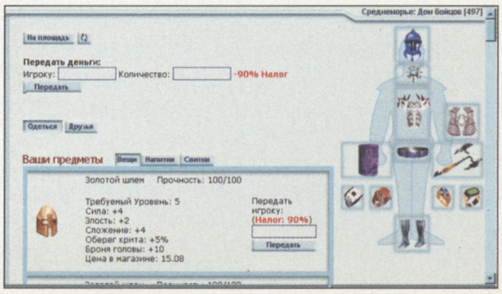
Прокачка персонажа – процесс довольно долгий, максимально возможный уровень персонажа – двенадцатый. Пока мне еще не встречались персы выше девятого уровня. Хотя набрать третий вполне реально меньше, чем за неделю. Все дело в огромных интервалах между уровнями и мизерном количестве экспы, получаемой за победу над более слабыми противниками.

Драгоценные скиллпоинты тратятся на следующие умения: силу (величина наносимого урона), ловкость (вероятность избежать удара), реакцию (вероятность ответить на удар), удачу (вероятность пробить блок), злость (вероятность нанести критический удар), сложение (от этого параметра зависит количество хитпоинтов), а также различные “обереги” от вражеских атак. Есть где развернуться настоящему манчкину!

“Переломный” уровень в развитии каждого персонажа – пятый. По его достижении открывается масса возможностей: выбрать одну из божественных склонностей (для этого придется долго и упорно молиться в храме), вступить в один из уже существующих сильных кланов, а главное – стать драконом. Для этого придется подать соответствующую заявку администраторам сайта (не факт, что они дадут разрешение на это), ведь персонажи, превратившиеся в чешуйчатых, становятся не просто мощнейшими воинами, но и модераторами. За силу нужно платить: в их обязанности будет входить наблюдение за поведением игроков в чате и во время боев. Интересный подход.

Основной минус проекта (если сей факт, конечно, можно посчитать минусом) – его полнейшая вторичность. Но добротная вторичность, надо сказать. “Арена” - это тот же “БК”, только более продуманный. Реальная альтернатива “Бойцовскому Клубу” и просто неплохая игра.



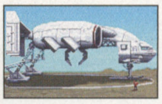


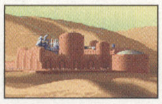
Вадим ПАЛОНИН

И его услышал ВЕСЬ МИР

Frank Klepacki

Тот, кто в двадцать не мечтает стать повелителем мира, в сорок не сможет распоряжаться даже своей судьбой.

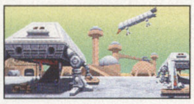



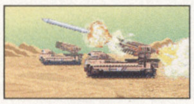
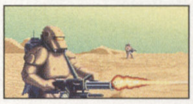






Фрэнк Клепаки (Frank Klepacki), даже будь он мечтателем, вряд ли хотел перевернуть мир в двадцать лет. Просто к тому времени Фрэнк его уже перевернул. “Что такое! Почему не знаем!” - даже старые игроки зашумят недоверчиво, прочитав эти строки. Зато, если их спросить, что говорил Коммандо из C&C при получении задания, все как один ответят:






Rock'n'Roll!



Фрэнк Клепацки. Уберите камеру!

Фрэнк родился в Лас-Вегасе. Шел 1973 год, игровая индустрия готовилась появиться на свет, дожидаясь, пока наука, наконец, изобретет персональные компьютеры. Через два года Фрэнк научился складывать слова в предложения, а мир приветствовал появление Altair 8800, ознаменовавшее наступление эры персоналок.

По словам самого Фрэнка, посвятить жизнь искусству он решил где-то в восемь лет, начав терзать барабаны. В одиннадцать лет к барабанам добавились гитара и пианино, которые легко покорились юному таланту. Прошло еще шесть лет, за плечами остались школьные оркестры и джаз-банды. Любовь Фрэнка к творчеству таких групп и исполнителей, как Metallica, Nine Inch Nails, Rob Zombie, Prince, Sting, Bob Marley, позже воплотится в мешанину жанров в его собственной музыке.

Минуло еще немного времени, и в доме Фрэнка появился компьютер. Сначала Tandy 1000ex, а потом - Atari 2600. Дни и ночи пролетали за Pac-Man, Donkey Kong, Space Invaders, Asteriods. И так уж случилось, что в том же городе поднимается на ноги молодая компания Westwood. Фрэнк решает не терять времени даром: на взятом у друга кассетнике он записывает трек Rainy Day и отправляет его в Westwood. Этого оказывается достаточно, чтобы получить пожизненную поддержку аудио-директора Пола Мадры (Paul Mudra) и приглашение на работу.

MIDI: Bip-Bip-Live

1991 год. Westwood исполнилось шесть лет. Компания освобождается от опеки SSI, выпуская одну за другой игры по системе AD&D. Фрэнк вырывается из-под опеки родителей, ему 17 лет, он окончил школу и не собирается поступать в институт. Парень работает в Westwood тестером, после чего получает первое задание - выполнить озвучку AD&D DragonStrike. Результат не впечатляет. Сработал классический феномен “первого блина”. Зато со вторым заданием – Eye Of The Beholder 2: The Legend of Darkmoon - он справляется на “отлично”. Мелодии завораживают и интригуют, заставляя тысячи игроков поверить в реальность мрачных подземелий. Во многом именно они способствует занесению второго EOB в зал славы компьютерных игр вообще и RPG - в частности.

В 92-м параллельно идет работа над The Legend of Kyrandia и D&D Warriors of the Enternal Sun (для Sega). Оба саундтрека не дотягивают до шедевра, но выполнены вполне качественно. И ничего не предвещает революции, как в игровой музыке, так и в PC-играх, пока не выходит Dune II: The Building of a Dynasty.



На сама деле это Дракль, просто сегодня не его день



Один из этих лохматых пикселястых личностей - молодой Фрэнк во время создания третьей “Кирандии”

И целого мира мало, и семи нот не хватит, и тридцати трех букв недостаточно, и настолько журнал не растянешь для того, чтобы объяснить случившееся. Скажем проще: “И его услышал весь мир”. Именно после Dune II Фрэнку удается поднять качество музыки на новый уровень, что моментально отражается на вышедших в 93-м The Legend of Kyrandia 2: The Hand of Fate, Lands of Lore, Young Merlin (для SNES). Именно благодаря музыкальному оформлению ни один

Они убил Фрэнка!

Помимо написания саундтреков, Фрэнк частенько развлекался обработкой собственного голоса для игровых персонажей. Во всех играх, в названии которых стояло слово “Dune”, он старательно харкал за Харконенов; в C&C командовал от лица Коммандо (да, заглавие этой главки - его работа); в Lands of Lore припадочно орал по-орочьи. А еще он записал множество жутких предсмертных криков для сцен особо жестоких убийств. Все эти небольшие роли сейчас уже не помнит никто, даже сам Фрэнк.

игрок, прошедший вторую "Кирандию", никогда не забудет сцену с якорными камнями. В LoL Фрэнк ставит рекорд – записывает 93 трека для одного проекта.



Прам-па-прам-па-пам... - Приблизительно так. А вот эти дурацкие жирафы постоянно убирали головы!

В 94-м завершается эпоха MIDI, на компьютерах повсеместно селятся Sound Blaster'ы. Фрэнк работает со студией Диснея, записывает музыку для игры The Lion King. Позже он признался: "Я не представлял, каким образом переведу чудесную музыку Ганса Циммера (Hans Zimmer) в 11k формат SNES, где может звучать не больше 8 нот одновременно, но, когда я выполнил работу, мне сказали, что она просто великолепна".

MP3: Just Working

Кардинальное отличие MIDI от MP3 заключается в том, что для создания музыки в первом формате приходится комбинировать уже готовые звуки, а во втором композитор сам создает эти звуки. Одно это объясняет всю сложность перехода на новый формат. Но с прогрессом не поспоришь, и Фрэнк тратит долгих полгода на переучивание, после чего пишет музыку для The Legend of Kyrandia: Malcolm's Revenge. Результатом становится стопка легких, веселых и не самых атмосферных треков. Следующий саундтрек - для Parker Brothers Monopoly (в 95-м) - так и останется самой малоизвестной из его игровых работ.

Зато потом выходит Command & Conquer. Пошатнув ранее представления об игровой музыке, теперь Фрэнк начинает вертеть их в руках, как ему вздумается, смешивая стили и экспериментируя со звучанием.

Упавшее знамя в надежных руках

Во избежание массового суицида фанатов C&C: Generals, неожиданно узнавших, что *тот самый Клепаки* даже не прикасался к музыке игры, авторитетно заявляем: дело оказалось в надежных руках Билла Брауна (Bill Brown). Билл сотворил музыку ко всем играм Тома Клэнси (Rainbow Six, Ghost Recon и т.д.), куче диснеевских мультиков, Anachronox и Undying. Более того, он еще и ко второму и третьему Quake руку приложил.



В этом же году дебютирует альбом группы I Am, в которой Фрэнк еще со школы был барабанщиком. Песня Timer из их репертуара попадает в C&C; единственная записанная с применением акустических гитар композиция Eyes ротируется на FM-радио, причем... только в России. Soul Space Express засветится в Road Rash, и еще несколько песен через пять лет прозвучат в фильме American Vampire.

К сожалению, сама I Am долго не просуществовала. После развала группы Фрэнк, не прекращая работы над играми, переходит в фанк-группу Home Cookin.

96-й год. Саундтрек C&C: Covert Operations состоит из музыки невероятного количества стилей, начиная от знаменитого "Полета валькирий" и заканчивая мощным индастриалом. В следующей C&C: Red Alert все звучит более попсово, при этом значительно выигрывая в динамичности. Именно этот саундтрек считается одним из лучших произведений Клепаки, он отмечен наградами известных игровых журналов.

В 97-м качество переходит в количество: он пишет музыку для Blade Runner, Lands of Lore 2, Red Alert: The Aftermatch, Red Alert: The Counterstrike и Red Alert: Retaliation. Home Cookin выпускает дебютный альбом "Hmm, Hmm, Hmm". К сожалению, подобная напряженная деятельность не всегда идет на пользу конечному продукту, и музыкальное оформление некоторых проектов (Lands of Lore 2, например) откровенно не дотягивает до характерного для Клепаки качественного уровня.

Возможно, поэтому весь следующий 98-й год Фрэнк работает лишь над C&C: Sole Survivor и Dune 2000.

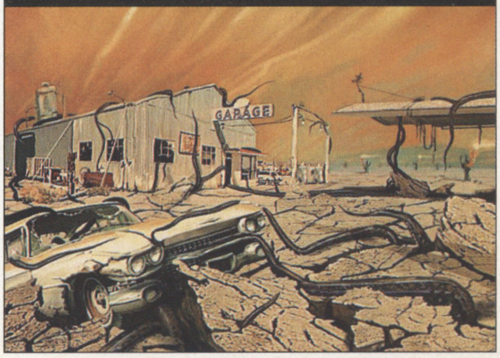
Falling Down the Vent

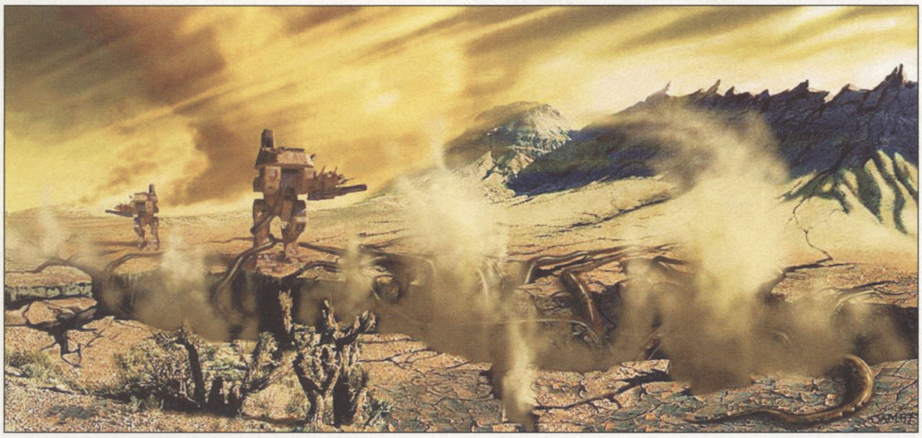
Ирония судьбы: чем лучше Фрэнк пишет музыку, тем меньше она способствует продвижению игр. Westwood гниет изнутри, изъеденная червем бесконечных C&C-клонов. В 99-м Фрэнк работает только над одной игрой C&C: Tiberian Sun. Появившееся свободное время он решает посвятить музыке для фильмов. Первый же проект, короткометражка Uneel Invasion, получает главный приз на кинофестивале в Лас-Вегасе. Фрэнка замечают,

Мальвина!



C&C: Tiberian Sun. Газонная трава в конец мутировала и потеряла всякий стыд





Все слышали, но никто не понял



Одна из самых известных песен Фрэнка - Hell March из Red Alert (она звучит в первом ролике обоих частей). Если кто помнит, в нем периодически раздаются фоновые крики - специально для захватывающих Америку русских солдат. Оказывается, смысл воплей долго не могли понять не только фанаты, но и сами разработчики. По офису ходили слухи, что это фраза: "Eat my pants, right up!" И только в результате продолжительных пыток сотрудников звукового отдела удалось установить настоящий текст: "We want war, wake up!"



и на следующий год он пишет музыку уже для двух фильмов - American Vampire и Cupid.

За взлетом следует небольшое, но ощутимое падение. "Американский вампир" оказывается на 58 месте в сотне худших лент всех времен, романтический сериал Cupid прерывается, так и не став хоть сколько-нибудь известным. Фрэнк покидает Home Cookin и снова вплотную занимается играми.

C&C: Tiberian Sun: Firestorm, Red Alert 2, Nox - вот его работы за тот год. Великолепные, надо сказать, работы. Треки RA2 по качеству вполне могут потягаться с композициями, занимающими верхушки чартов MTV. Но Фрэнк продолжает работать на Westwood, которую вместе с остатками Virgin прибирает к рукам Electronic Arts.

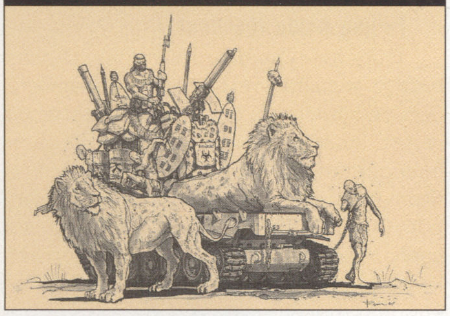
По ходу игры в Emperor: Battle for Dune игрокам вспоминается старая добрая Dune. Red Alert 2: Yuri's Revenge содержит в себе ремиксы "звездных" треков первой части. C&C: Renegade верна стилю оригинального Command & Conquer, и только Pirates: Legend of the Black Cat отмечена свежими идеями. Но "Пираты" вышли на приставках, были мало раскручены, грубо сколочены и оказались убыточными. Побит старый рекорд - для Earth & Beyond написано более 120 треков, но их мало уже кто слышал. Westwood уходит со сцены.



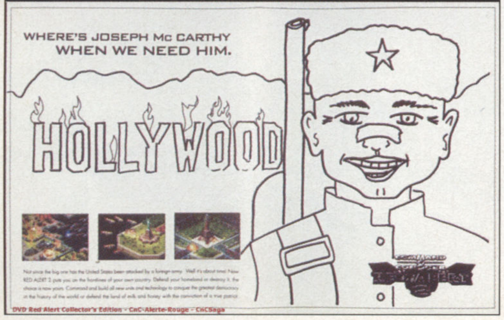
Films: On My Way

Фирмы и компании распадаются и появляются вновь, люди же остаются. EA Фрэнком не заинтересовалась, решив не использовать его музыку в C&C: Generals. Особо огорчаться Клепаки не стал: ему был открыт путь в киноиндустрию. Для начала он реализовал свою давнюю мечту: сделал музыку для "Звездных Войн". Правда, не для оригинального сериала, а для восьмиминутного ролика-пародии Essence of The Force. Потом было звуковое сопровождение шоу Ultimate Fighting Championship и музыка к фильму The Gristle. С играми его теперь связывают только редкие появления фирменных треков в приставочных рекламных роликах да таинственный "топовый игровой проект", о работе над которым Фрэнк мельком упомянул в одном из интервью.

Артворк для C&C Generals, не нашедший воплощения в игре. Попытка объединить львов, мутантов и боевую технику



Бонус к коллекционной версии Red Alert 2. Надпись на заднем плане: "Где Джозеф Маккарти, когда он нужен!". Джозеф Маккарти - американский сенатор времен холодной войны, прославился тем, что видел повсюду коммунистические заговоры



Emperor: Battle for Dune. Быстро и качественно избавим от насекомых и паразитов



Голос Коммандо

Музыкальный директор серии C&C и Kyrandia рассказывает о своем творчестве, старых добрых временах и о том, чем сейчас заняты сотрудники Westwood



"Еще бы мы вам были благодарны, если бы у вас нашлась какая-нибудь оригинальная фотография"

***Навигатор Игрового Мира:* Здравствуйте, Фрэнк. Насколько мы знаем, трек "Eyes" из репертуара вашей группы "I am" транслировался исключительно по российскому радио. Можно узнать подробности?**

Фрэнк Клепаки: Очень здорово, что об этом спросили именно вы. На самом деле мы узнали о трансляции лишь при появлении чека с гонораром, в котором было указано название и координаты радиостанции. Так что мы получили адекватную компенсацию. В этом случае предварительное разрешение на трансляцию не требуется. Радиостанция просто ставит в известность BMI (музыкальную организацию, которая следит за соблюдением прав артистов и распределением соответствующих платежей). В любом случае приятно, что наша музыка распространилась так далеко по миру без какого-либо контракта с ведущими записывающими компаниями и без рекламы (если не считать присутствия трека в оригинальной теме C&C Nod).

***НИМ:* Вы говорили, что выросли в семье музыкантов. Ваши родители профессионально занимались музыкой? Как они повлияли на развитие вашего таланта?**

ФК: Да, мои родители были профессиональными музыкантами-исполнителями. В то время у нас были совершенно разные музыкальные вкусы. Уже то, что я был окружен музыкантами, приблизило меня к музыке вообще. Но я сделал следующий шаг, создал свою собственную музыку и научился звукозаписи, которой мои родители никогда не занимались. Они всегда поддерживали меня, и я выкладывался по максимуму. Я очень серьезно относился к развитию своих навыков и использованию их в профессиональном плане.

***НИМ:* Вы задумывались когда-нибудь, как бы сложилась ваша творческая жизнь, не окажись в вашем городе Westwood?**

ФК: У меня была своя цель. Если бы не было Westwood, скорее всего, я бы раньше сошелся с какой-нибудь рок-группой. Именно это я собирался сделать еще в школе. Я бы мог стать музыкальным продюсером, я и сегодня занимаюсь этим периодически. В конечном счете, моя альтернативная музыкальная карьера оказалась столь же удачной, да и более стабильной. Я рад, что все вышло именно так. Иногда жизнь сдает неожиданную комбинацию карт, которую грех не использовать.

***НИМ:* В 1993-1994 году наблюдается резкий скачок в качестве ваших MIDI-композиций (музыка первой и второй "Кирандии" сильно различаются). Как вы можете это объяснить?**

ФК: Первая "Кирандия" была ближе по стилю к нью эйдж, вторая вышла более разнообразной. К тому времени, когда мы делали третью, уже применялся стриминговый wav, а на стиль большое влияние оказал фанк, вот так и случился очередной прорыв. Технологии кардинально изменялись каждый год, и мы использовали новые возможности для создания того стиля, которого требовала игра.

***НИМ:* Вы как-то готовились к озвучиванию русских солдат в Red Alert? Учили какие-либо русские слова или фразы?**

ФК: Нет. Я просто взял несколько сэмплов на русском, которые мы не использовали в диалогах, и они отлично подошли к музыке. Мне нравится до-

"Петроглиф" - наскальное изображение

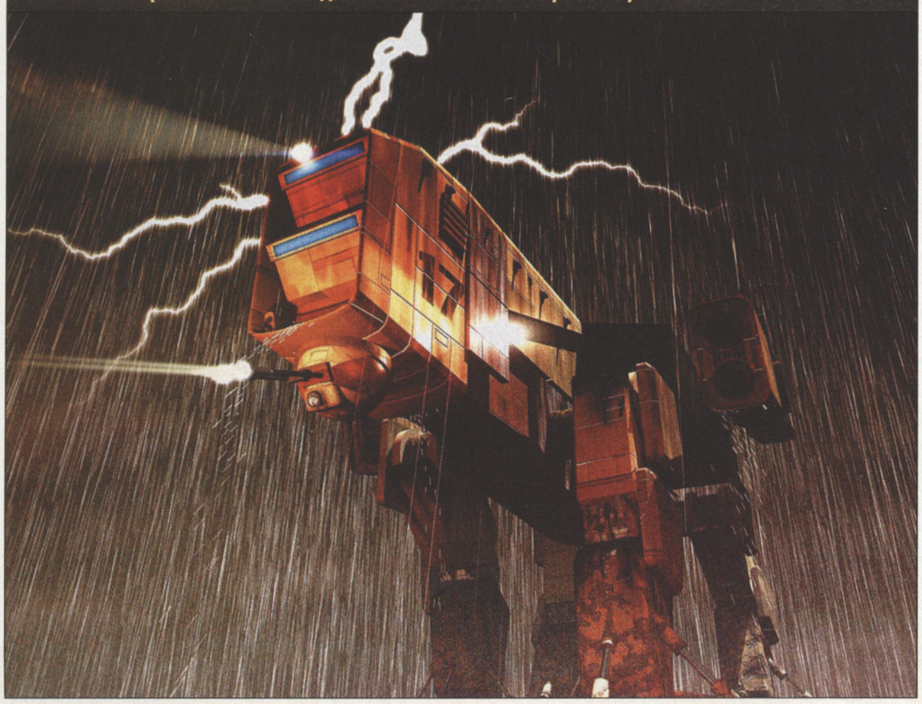


Petroglyph в полном составе, Фрэнк - второй слева

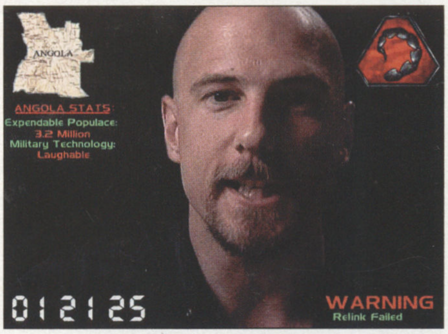
Костяк команды Petroglyph Games составляют два десятка опытных сотрудников, которые успели поработать в Westwood, Bitmap Brothers, Virgin, SSI, Electronic Arts и Hasbro. Сейчас компания может похвастаться: "новым офисом, столом для тенниса, *убийственным супер-пупер-секретным проектом* и шикарным розовым сомбреро". Согласитесь, этого более чем достаточно для покорения мира.



Испытания первой автомойки для "Мамонта MK 2" прошли успешно







бавлять случайным образом слова из разных языков в треки.

НИМ:* Почему для Emperor: Battle for Dune вы написали музыку лишь для ордосов** *(тут мы, как и положено, все напутали, доверившись ненадежным интернет-источникам - прим. ред.)? Вам ведь вроде харконнены нравились?**

ФК: На самом деле я написал музыку для атридесов. Остальными сторонами я не занимался специально, хотелось, чтобы они сильно отличались по стилю и звучанию. Да и времени было маловато, я тогда был занят еще в трех проектах *(Red Alert 2: Yuri's Revenge, C&C: Renegade, Pirates: Legend of the Black Cat - прим. ред.)*.

***НИМ:* Когда вы поняли, что Westwood Studio будет закрыта?**

ФК: В один прекрасный день нас всех внезапно собрали и объявили, что студия закрывается, а всем нам пора начинать паковать личные вещи. Это было несколько неожиданно, но весь предшествующий год был весьма напряженным, увольнения и все такое. В общем, сильно мы не удивились.

***НИМ:* Сколько времени ушло на написание сотни треков для Earth & Beyond?**

ФК: Достаточно много! Сначала я создал кучу тем, а потом все время их микшировал.

***НИМ:* Вы все еще поддерживаете связи с разработчиками из Weswood? Чем они сейчас занимаются?**

ФК: Да, я все еще работаю с ними! Существенная часть команды ветеранов Weswood основала компанию Petroglyph Games, я у них аудио-директор.

***НИМ:* Слышали ли вы музыку из C&C: Generals? Как она вам?**

ФК: Да, слышал. Я думаю, что она неплоха для своего стиля, но единственное, что осталось от C&C в Generals, - это название.

***НИМ:* Как вы относитесь к тому, что многие известные игровые проекты (Half-Life, например) выходят без музыки вообще?**

ФК: Музыка необходима для создания настроения. Без нее в продукте не будет эмоций. Представьте себе кино без музыки. Это будет нечто, совершенно не впечатляющее.

***НИМ:* Кто из композиторов, пишущих для игр, нравятся вам?**

ФК: Мне нравятся некоторые. Например, Алекс Бренден, Мишель Лэнд[1] и Ричард Джекез[2].

***НИМ:* В одном из интервью вы упомянули о неком игровом проекте, в котором вы принимаете участие. Возможно, сейчас вы можете рассказать о нем больше?**

ФК: Боюсь, что не могу, пока его не анонсирует Petroglyph.

***НИМ:* На какое из ваших игровых произведений ушло наибольшее количество времени и сил?**

ФК: Для Blade Runner я делал несколько треков Вангелиса на слух, пришлось очень тщательно подбирать звуки. С оркестровыми темами в Pirates: Legend of the Black Cat тоже все было непросто.

***НИМ:* Можно ли где-нибудь достать трек "Rainy Day", выслав который в Westwood Studio, вы стали одним из его сотрудников?**

ФК: Я не собираюсь выпускать его. Слишком уж он слаб в сравнении с тем, что я сделал потом. Не хочется краснеть... хе-хе...

***НИМ:* Спасибо за интервью. Удачи.**

ФК: Я хотел бы передать всем своим русским фанатам, что я ценю их внимание. Следите за нашими новостями на *www.frankklepacki.com*.







1 Автор музыки к SimCity 4, Sam & Max Hit the Road, серии Monkey Island и многим играм от LucasArts.

2 Ведущий композитор Sega Europe.

Владимир Чаплыгин

Да пребудет с вами Сила!



У каждого поколения есть легенда.
Каждое путешествие начинается с первого шага.
У каждой саги есть начало...

Так уж получилось, что первое знакомство вашего покорного слуги с вселенной великих "Звездных войн" совпало с открытием увлекательного мира компьютерных игр - два ярких и невероятно дорогих сердцу детских воспоминания. Душный видеосалон и стальной монстр за столом, к которому подпускают с целью "погонять в игрушки" лишь на часок во время обеденного перерыва.

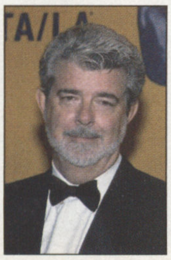
Это на Западе у нынешних геймеров все шло постепенно, поэтапно. Сначала их родители или же старшие братья и сестры в 1977 году увидели на экранах кинотеатров самые первые (это потом выяснится, что на самом деле это были вовсе не первые, а четвертые) "Звездные войны". Точно таким же способом в 1980-м и 1983-м они всей семьей лицезрели премьеры "Империя наносит ответный удар" и "Возращение джедая". Потом в их домах появились персональные компьютеры, на которых можно было поиграть в игры от компании LucasArt, а также видеомагнитофоны, при помощи которых подрастающие детишки приобщались к творчеству доброго дядюшки Лукаса.

Впрочем, эта чужая история. Для тех, чьей родиной является СССР, характерен абсолютно иной сценарий. После падения "железного" занавеса на наше неокрепшее сознание обрушился огромный пласт западной культуры, в том числе художественные фильмы и компьютерные игры. В конце 80-х для меня пять английских букв в тогда малопонятном слове Lucas были полноправным эквивалентом слову волшебство. Сначала надпись Lucas светилась на экране телевизора в полуподвальном помещении душного подпольного видеосалона, за вход в который хозяин "волшебства" брал по рублю с каждого, и никаких скидок на детский билет – коммерция превыше всего. Перерыв на "элитную" газировку за "трешку" и мороженое за 15 копеек, выстаивание в очереди за дефицитными продуктами и прочей перестроечной мишурой, после чего вновь следовало глубокое погружение в сказочный мир – на сей раз невероятно зернистая надпись Lucas смотрела на мои широко раскрытые глаза со слегка суженными зрачками сквозь черную защитную сетку монитора компьютера... Волшебство в его наичистейшем проявлении!

Сейчас на дворе стоит новое тысячелетие. За прошедшее время Джордж Лукас на радость многомиллионной армии фанатов своей вселенной собственноручно отснял два приквела и вовсю корпит над заключительной, шестой (третий эпизод) лентой. За это время со стапелей детища мастера LucasArts в свободное плавание отправилось несколько десятков игр, некоторые из которых золотыми буквами вписали свои имена в историю развития игровой индустрии. Наконец, вышло приличное число компьютерных игр, чью сюжеты эксплуатировали вселенную "Звездных войн". Настало время подвести промежуточные итоги.

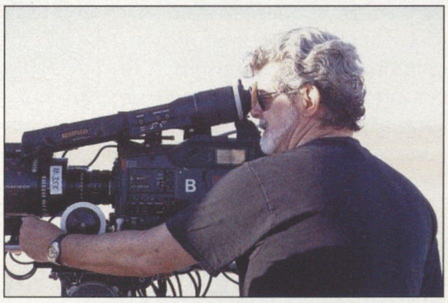
Глава I. Летопись самого главного джедая

Много вы знаете людей, которые к 33 годам основали свою собственную религию? Лично мне первым делом на ум приходит один человек неземного происхождения, да только, скажем так, здесь его дальнейшая карьера явно не задалась. Хотя говорят о нем уже на протяжении двух тысячелетий. Интересно, насколько долго в памяти человечества сохранятся воспоминания о Джордже Лукасе, который в 33 года снял блистательную ленту "Звездные войны. Эпизод IV. Новая надежда"? Ведь число поклонников данного фильма по всему миру вполне сопоставимо с армией приверженцев некоторых известных религий.



Родился, пошел в школу, не состоял, в порочащих связях не замечен

Джордж Уолтон Лукас-младший появился на свет 14 мая 1944 года в небольшом американском городке Модесто (штат Калифорния). Его отец был простым фермером, который в свободное от работы время приторговывал оборудованием для контор. Заработка вполне хватало для того, чтобы мать занималась исключительно домашним хозяйством и могла постоянно присматривать за сынишкой. В детстве он обожал читать фантастические книжки и рассматривать картинки в дешевых довоенных комиксах и журналах, которые складировались на чердаке. Межгалактические войны, огромные космические корабли, похожие по своему строению на людей инопланетяне и прочие атрибуты некогда популярного литературного жанра space opera тогда прочно засели в голове любознательного мальчика.



В подростковом возрасте увлечения фантастикой сменили автомобили. Первой машиной Лукаса стал собственноручно собранный им из доставшихся по большому блату деталей "Фиат", на котором он прогонял не один год. Окончив школу, Джордж устроился рабочим в местную автомастерскую, а в свободное время вместе с дружками принимал участие в автогонках (помните мальчика Анакина из "Скрытой угрозы", попавшего в самое пекло эдаких космических гонок

на выживание?). Однажды знаменитый кинооператор и режиссер Хаскел Уэкслер отдал Лукасу свою машину в починку. Завязался разговор. Тема нашлась довольно быстро – автогонки. Оба были большими любителями этого дела. Вторым общим увлечением оказалось операторское искусство. В то время будущий создатель вселенной "Звездных войн" обожал снимать заезды автомобилей на любительскую кинокамеру. Хаскел присоветовал своему юному другу перебираться из захолустного Модесто в университет Южной Калифорнии.

Дебютные кадры

Экономя на каждом сантиметре кинопленки, студент Лукас пробовал снимать свои первые короткометражки в стиле новой европейской волны. В университете все преподаватели говорили о нем как о подрастающей звезде голливудского кинематографа, которой когда-нибудь будет суждено раз и навсегда перевернуть этот застоявшийся мир, хотя они не забывали отмечать в нем явные диктаторские замашки. Кстати, на том же курсе учился и Стивен Спилберг.

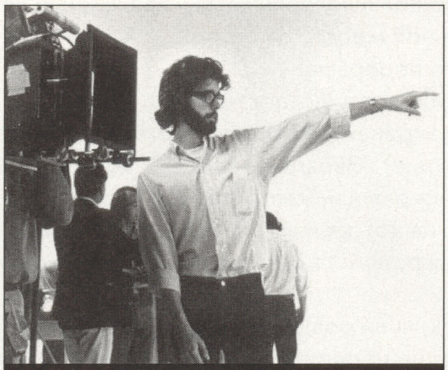
После окончания университета, как и любого добропорядочного американца, Джорджа хотели забрать в армию и отправить во Вьетнам. Благодаря сахарному диабету избежавший призыва Лукас отделался легким испугом. Впрочем, впереди маячила другая проблема... Покинув университетские стены, свою жизнь приходилось устраивать заново: либо возвращаться домой в родную автомастерскую, либо же набраться храбрости и пробиться в Голливуд. Выбор пал на второй вариант. Выпускник устраивается монтажером то на одну, то на другую второразрядную студию, но подолгу там не задерживается. Осознав, что быть мальчиком на побегушках – это явно не его призвание, он вернулся в университет на должность преподавателя. Там в 1967 году он снимает 15-минутную зарисовку "Электронный лабиринт: THX-1138: 4EB", от-хватившую гран-при Национального фестиваля студенческого фильма и ставшую основой в основу его первого самостоятельного проекта.

Между прочим...



И вот удача: в 1968 году пленка попала в Warner Bros. и руководители компании пригласили ее автора к себе на работу. Вскоре повезло еще раз – отправившееся на стажировку молодое дарование взял под свое крыло работавший над "Радугой Финиана" режиссер Фрэнсис Форд Копполла, прозвавший своего ученика "калькулятором" за сообразительность. В этом же году они образовали American Zoetrope, основной задачей которой являлась помощь молодым режиссерам, чьи прожекты безжалостно отверг черствый Голливуд. К этой идее присоединятся тогда еще мало кому известные Спилберг, Де Пальма, Миллиус и Скорцезе.

Немного поэкспериментировав с жанром документального кино, в 1971 году Лукас снял первую вышедшую в прокат 20-минутную картину THX-1138, которая на голову превосходила своего более короткого прародителя, но ощутимых доходов не принесла. К этому времени Копполла залез в огромные долги и был вынужден отдалиться от своего друга. Зато в этом году была основана студия Lucasfilm.

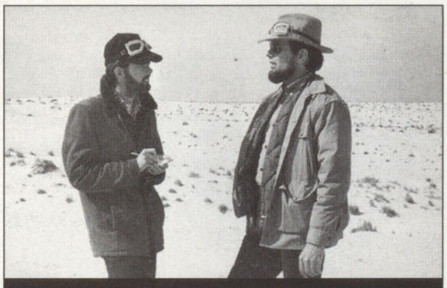


1971 год. Лукас руководит процессом съемок своего дебютного творения

В 1973 году наконец-то на экраны пожаловал второй фильм Джорджа – "Американские граффити", чей сценарий около двух лет игнорировало множество студий, пока за его продюсирование не взялся уже прогремевший на весь мир со своим "Крестным отцом" Фрэнсис Форд Копполла, вложивший в детище своего закадычного приятеля 750 тысяч долларов. Снятый и смонтированный за 28 дней фильм собрал в прокате свыше 55 миллионов долларов (большую часть денег получила издавшая ленту студия Universal Studios), то есть на каждый вложенной доллар приходилось 50 долларов прибыли. После премьеры за Лукасом окончательно закрепился образ режиссера-интеллектуала.

Рождение Империи

Вице-президент тогда очень могущественной компании XX Century Fox Алан Лэдд-младший, увидев такой успех, попытался всеми правдами и неправдами переманить сверхприбыльного режиссера к себе. Он пообещал выделить под новые задумки Лукаса неограниченный бюджет. Получив столь обольстительный кредит доверия, Джордж принялся писать концепцию "Звездных войн". На все про все у него ушло ровно три года, так как первоначальный сценарий был начисто переработан после выхода в свет "Спрятанной крепости" Акиры Куросавы. Ознакомившись с финальной



Работа в пустыне отнимала много сил

концепцией, Алан Лэдд-младший сказал: "Я не понимаю этого фильма, но я доверяю тебе и полагаю, что у тебя огромный талант. Я вкладываю свои деньги в тебя, а не в сценарий".

В конце 1975 года в стенах недавно созданных Industrial Light & Magic и Skywalker Sound началось производство первых спецэффектов; в марте 1976 в Тунисе стартовали съемки с актерами, работавшими по 10-15 часов в сутки; в январе 1977 монтируется предварительная версия, а 25 мая в "Китайском театре" состоялась мировая премьера "Звездных войн. Эпизод IV. Новая надежда". Ошеломляющий успех, толпы народа у касс кинотеатров, желающие посмотреть фильм уже неизвестно какой по счету раз, 35 миллионов долларов сборов за первый уик-энд показа, 74 миллиона за две недели проката и почти 400 миллионов долларов за 20 лет.

Это была грандиозная победа, которая, видимо, сильно изменила планы на жизнь ее создателя, надолго отказавшегося представлять себя в ранге режиссера. Для "Империя наносит ответный удар" и "Возвращение джедая" Лукас лишь пишет сценарии, отдавая их на откуп сторонним режиссерам (у руля пятого эпизода в 1980 окажется Ирвин Кешнер, а командиром шестого в 1983 станет Ричард Маркуанд), и занимается исключительно их продюсированием.

Творческий поиск

В начале 80-х Джордж заразился идеей своего друга Стивена Спилберга, который собрался снять фильм о приключениях некоего отважного археолога. Лукас тут же пишет сценарий, перенося действия в довоенные времена, и дает главному герою имя Индиана Джонс. В 1981 году на экраны выходит "В поисках утраченного ков-

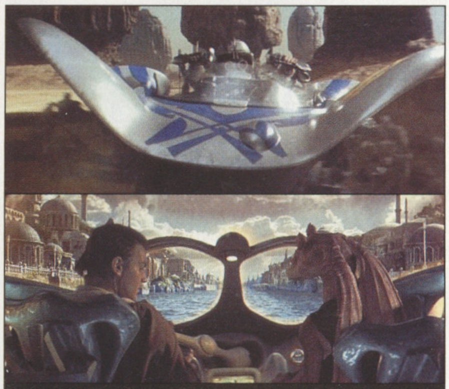
1989 год. На съемочной площадке "Последнего крестового похода"



чега", в 1984 "Индиана Джонс и храм судьбы", а в 1989 "Последний крестовый поход". В 1986 году отошедший от режиссуры маэстро выступил продюсером картины Джима Хенсона "Лабиринт"; вместе с Фрэнсисом Фордом Копполой он поработал над "Уткой Ховард" (1986) и "Такер, человек и его мечта" (1988).



1999 год. Работа над первым эпизодом в самом разгаре



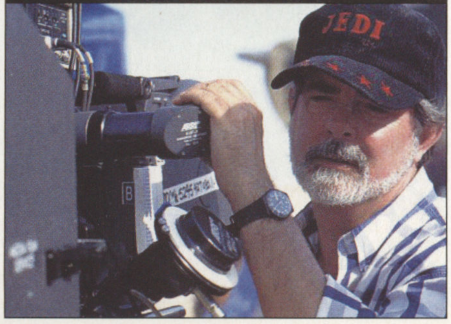
Кадры из "Призрачной угрозы"

Со временем к Lucasfilm и Industrial Light & Magic и Skywalker Sound (две последние компании сегодня объединены в Lucas Digital) присоединяются разработчики и издатели компьютерных и видеоигр из Lucasfilms Games (с 1991 - LucasArts Entertainment), производители оборудования для кинотеатров из THX Group, а также распоряжающиеся SW-лицензией юристы и бизнесмены из Lucas Licensing.

Второе дыхание

Издав в 1997 году новую редакцию трех эпизодов под названием "Классическая трилогия", Лукас берется за создание первого, который по совместительству является четвертой частью эпопеи. Причем он не ограничился написанием сценария, но и сам сел в режиссерское кресло. 19 мая 1999 года состоялась мировая премьера "Призрачной угрозы". Многие ожидали от фильма значительно большего, но это не помешало ленте собрать по всему свету 922-миллионную кассу.

2002 год. Маэстро полностью погружен в свою работу



16 мая 2002 года - мировая премьера второго эпизода под названием "Атака клонов". Опять последовали весьма неоднозначные мнения, но денег в кармане Лукаса от этого меньше не стало.

Перспективы

Сейчас Джордж Лукас не только вовсю корпит над завершающим сагу третьим эпизодом "Звездных войн", но и до сих пор не теряет надежды снять продолжение приключений Индианы Джонса с Харрисом Фордом в главной роли. Стоит заметить, что в последнем направлении старания маэстро оказываются тщетны вот уже на протяжении десяти лет. А еще Лукас намерен объединить все свои, нынче разрозненные компании в единую структуру. По его задумке, все четыре подразделения (Lucas Digital, LucasArts Entertainment, Lucas Licensing и Lucasfilm Ltd.) должны стать эдакой корпорацией, специализирующейся на производстве развлечений: "У нас уникальные создатели специальных эффектов, звука, интерактивных игр и маркетологи. Новая структура предоставит нашим великолепным талантам возможность поработать в одной команде". Пост управляющего директора пророчат нынешнему финансовому менеджеру Lucasfilm Мичелайну Чау.

Согласно данным сайта TheForce.net, в марте 2003 года продолжающий одеваться в супермаркете Лукас имел за душой 3 миллиарда долларов и занимал 113 позицию в рейтинге самых богатых людей мира. Что ж, неплохое наследство для его троих детей.

P.S. В качестве своеобразного бонуса - подборка самой интересной информации о ходе съемок третьего эпизода. Маэстро не перестает повторять, что эта лента станет последней в эпопее "Звездных войн", хотя изначально он планировал снять не шесть, а восемь частей. Да только навряд ли ему хватит времени для осуществления былых задумок, так что принято решение довольствоваться малым. К данному моменту Лукас закончил съемки самой главной экшн-сцены, в которой состоится грандиозная битва между силами республики и боевыми кораблями сепаратистов. Решено, что именно она откроет фильм. Хорошей концовки не ждите, ибо в ней покажут наступление темных времен, когда все отрицательные герои победят, а все положительные (кроме двоих) погибнут. Премьера состоится в 2005 году.

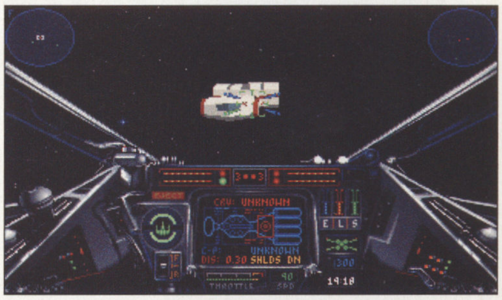
Глава II. Настольная хрестоматия, или Хроники джедая

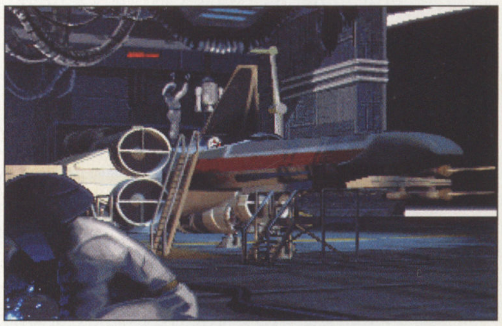
Первые попытки сделать игру по мотивам "Звездных войн" предпринимались в LucasArts еще в далеком ноябре 1991 года, когда на приставке NES (известной в России как Dendy) появился незамысловатый сайд-скроллер Star Wars. Первый PC-релиз состоялся в феврале 1993, им стал легендарный космосимулятор X-Wing. С тех пор много воды утекло. Редакция постаралась вспомнить все SW-игры поименно и выстроить их в хронологическом порядке. И вот что из этого получилось...



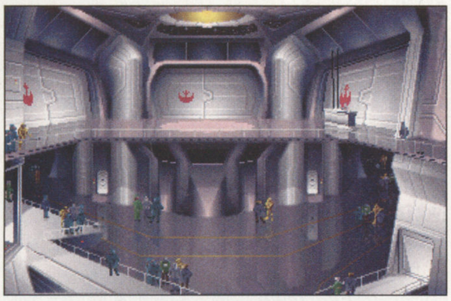
Star Wars: X-Wing

- Жанр **Космосимулятор**
- Издатель **LucasArts**
- Разработчик **LucasArts**
- Дата релиза **Февраль 1993**





Star Wars: X-Wing наравне с сериалами Descent и Wing Commander перевернула жанр космосимуляторов. Изумительная по тем временам графика, которая эксплуатировала не заранее приготовленные кусочки двухмерной картинки, а при помощи векторов на совесть прорисовывала все объекты в реальном времени и тем самым создавала эффект полной трехмерности окружающего мира. Душещипательный сюжет (как вам понравится стать полноправным участником уничтожения первой Звезды Смерти), бьющий своей глубиной наповал игровой процесс и огромное количество боевых кораблей, которые до этого вы



могли увидеть лишь во время просмотра легендарной кинотрилогии. Игра – шедевр.

В том же году по горячим следам вышло два адд-она. Первый – Star Wars: X-Wing: Imperial Pursuit. Второй – Star Wars: X-Wing: B-Wing.

Star Wars: Rebel Assault

★ Жанр **Action** ★ Издатель **LucasArts**
★ Разработчик **LucasArts**
★ Дата релиза **Ноябрь 1993**





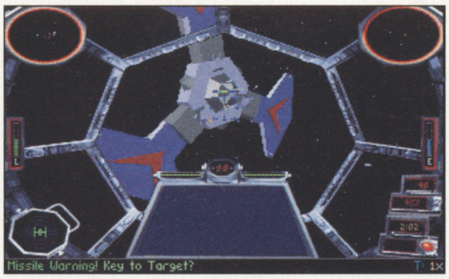
После успешного релиза для приставки 3DO к ноябрю 1993 года Rebel Assault перебралась на PC. Игра повествует о событиях, произошедших до взрыва первой Звезды Смерти, и предлагает сесть за штурвал космического корабля мятежников. Кстати, многочисленные вставки оцифрованного видео по тем временам были исключительно хороши.

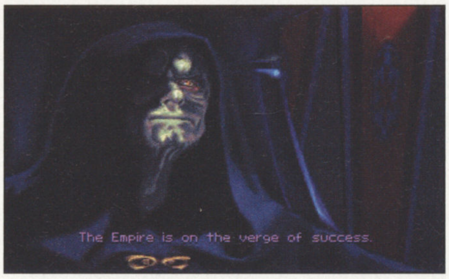
Star Wars: TIE Fighter

★ Жанр **Космосимулятор** ★ Издатель **LucasArts**
★ Разработчик **LucasArts**
★ Дата релиза **Ноябрь 1993**

Еще одна знаменательная веха в истории космосимуляторов. На сей раз вы воюете на стороне имперских плохишей, но от этого игра становится еще более интересной. Мол, каково





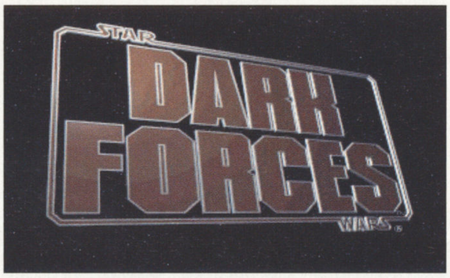


это - побывать в шкуре негодяя. Разработчики использовали тот же движок, что и в X-Wing. Впрочем, благодаря ряду усовершенствований и поддержке более высокого разрешения, картинка засияла абсолютно новыми красками. TIE Fighter стала еще более реалистичной, так что желательно под рукой иметь джойстик.

Кстати, через несколько месяцев появился адд-он Star Wars: TIE Fighter: Defender of the Empire.

Star Wars: Dark Forces

★ Жанр **Action** ★ Издатель **LucasArts**
★ Разработчик **LucasArts**
★ Дата релиза **15 февраля 1995**



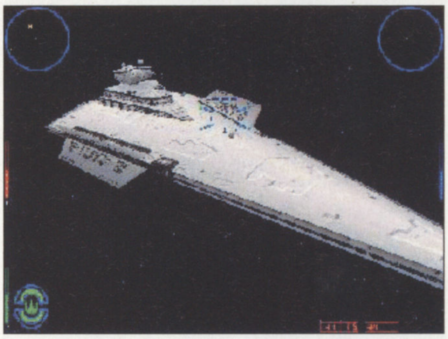


Сотрудники LucasArts впервые взглянули в сторону шутеров от первого лица. Даже несмотря на то, что сюжет был достаточно слабо связан с фильмом (действия разворачивались вокруг уничтожения первой Звезды Смерти), фанаты "Звездных войн" восприняли появление Dark Forces исключительно на "ура". Добротный дизайн уровней, классная подборка оружия и графика, ничем не уступающая тогдашнему лидеру FPS-жанра DOOM. Единственная промашка у разработчиков получилась с отсутствием хотя бы какого-нибудь намека на мультиплеер.

Star Wars: X-Wing vs. TIE Fighter

★ Жанр **Космосимулятор** ★ Издатель **LucasArts**
★ Разработчик **LucasArts**
★ Дата релиза **29 апреля 1997**





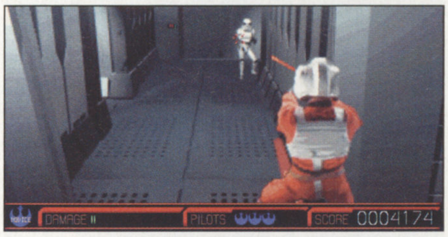
И опять разработчики бьют в самое яблочко, награждая любителей космосимуляторов еще одним бесспорным шедевром. Новый движок оказался просто бесподобным, но при этом был чересчур прожорлив до процессорной мощности. Разумеется, главной фишкой стала возможность самостоятельного выбора одной из сражающихся сторон. А еще в игру включили продуманный от и до мультиплеер. Некоторые отпетые фанаты "Звездных войн" продолжают рубиться в X-Wing vs. TIE Fighter по сей день.

15 декабря состоялся релиз адд-она Star Wars: X-Wing vs. TIE Fighter: Balance of Power Campaigns.

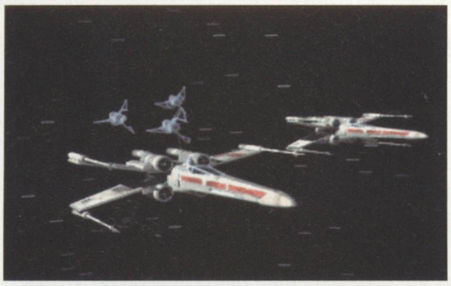
Star Wars: Rebel Assault II: The Hidden Empire

★ Жанр **Action** ★ Издатель **LucasArts**
★ Разработчик **LucasArts**
★ Дата релиза **Ноябрь 1995**





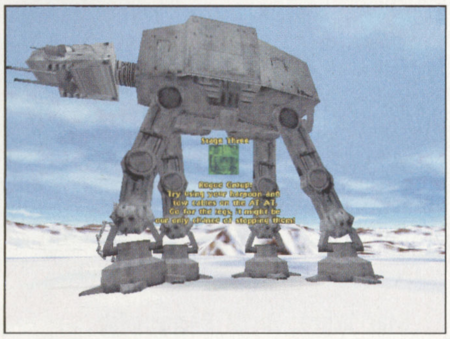
Снова красивое оцифрованное видео и заранее пререндеренные сцены с минимально дарованной свободой



действия, но зато с сильно похорошевшей графикой. После знакомства с Rebel Assault II: The Hidden Empire фанаты первой части остались довольны.

Star Wars: Shadows of the Empire

★ Жанр **Action** ★ Издатель **LucasArts**
★ Разработчик **LucasArts**
★ Дата релиза **Декабрь 1996**



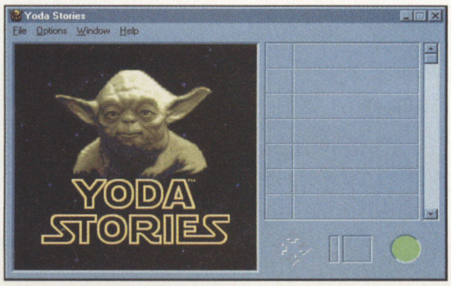


Shadows of the Empire сначала появилась на Nintendo 64, а уже потом пожаловала на PC. Игра оказалась забавной смесью из нескольких жанров. Сначала это некое подобие космосимулятора, потом вдруг происходит волшебное превращение в шутер от третьего лица, а дальше становится еще веселее, так как начинаются гонки на спидерах и полеты на легких истребителях. Не игра, а какой-то курьезный винегрет.

Star Wars: Yoda Stories

★ Жанр **Adventure** ★ Издатель **LucasArts**
★ Разработчик **LucasArts**
★ Дата релиза **Март 1997 года**

Игрушка для самых маленьких поклонников "Звездных войн", предс-

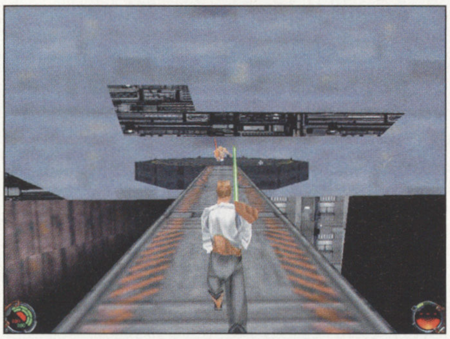




тавляющая собой набор генерируемых случайным образом детских пазлов. Хотя с такой вещицей было полезно подружиться и взрослым.

Star Wars: Jedi Knight: Dark Forces II

★ Жанр **Action** ★ Издатель **LucasArts**
★ Разработчик **LucasArts**
★ Дата релиза **Сентябрь 1997**





Несмотря на проставленное "II" после словосочетания Dark Forces, продукт имел мало чего общего со своим именитым предком, разве что те же самые имена персонажей. Jedi Knight еще сильнее отошел от постулатов трилогии Джорджа Лукаса и по сути предложил свой собственный сюжет и абсолютно новую игровую концепцию. Смесь видов от первого и третьего лица, кинематографические видеовставки между уровнями, поддержка сетевого режима и, конечно же, ни с чем не сравнимое ощущение, когда ты сжимаешь в руках мощный световой меч. Кристально чистая трехмерная графика поддерживала все 3D-акселераторы. Наконец, самый главный сюрприз – выбор светлой или темной стороны Силы.

Разумеется, столь популярная игра не осталась без адд-она. В феврале 1998 к радости фанатов состоялся релиз Star Wars: Jedi Knight: Mysteries of the Sith.

Star Wars: Rebellion

★ Жанр **Стратегия** ★ Издатель **LucasArts**
★ Разработчик **Coolhand Interactive**
★ Дата релиза **Март 1998**

Первая стратегия по "Звездным войнам" оказалась хорошо загримиро-

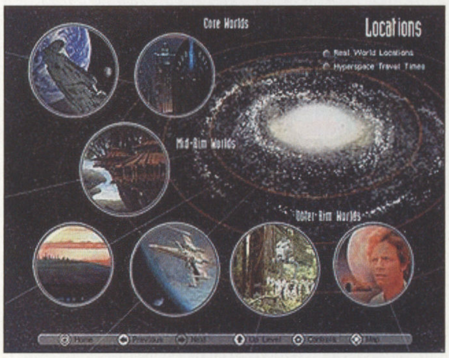




ванным клоном Master of Orion. Вы возглавляете повстанческое движение и ведете политику по присоединению различных миров к восстанию. Помимо этого, вы добываете ценные ресурсы, строите свой флот, муштруете войска, а ваши ученые придумывают новые виды вооружения. Star Wars: Rebellion еще примечательна тем, что в нее встроена энциклопедия.

Star Wars: Behind the Magic

★ Жанр **Энциклопедия** ★ Издатель **LucasArts**
★ Разработчик **LucasArts**
★ Дата релиза **Сентябрь 1998**

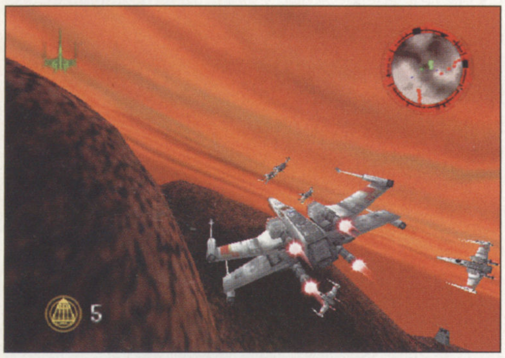


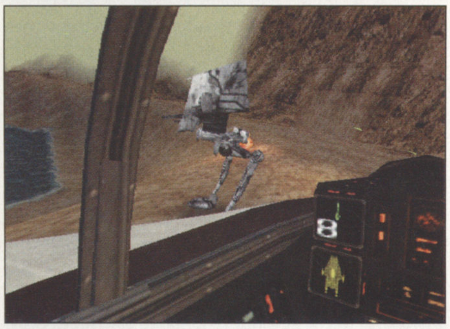
Перед вами интерактивная энциклопедия вселенной "Звездных войн". Очень многие фанаты творчества Джорджа Лукаса все еще жаждут заполучить ее в свою коллекцию, ибо LucasArts выпустила данный продукт очень ограниченным тиражом.

Star Wars: Rogue Squadron 3D

★ Жанр **Action** ★ Издатель **LucasArts**
★ Разработчик **Factor 5**
★ Дата релиза **2 декабря 1998**

Ключевая особенность игры – потрясающая графика, поддерживающая популярные в те времена видеоускорители 3Dfx. Чего только стоят умопомрачительные ролики, выполненные на движке игры. Помимо визуаль-





ных красот, Rogue Squadron 3D есть чем похвастаться и по части игрового процесса: безукоризненный баланс и потрясающие по своей динамичности бои. Однозначный хит конца 1998 года.

Star Wars: X-Wing Alliance

★ Жанр **Космосимулятор** ★ Издатель **LucasArts**
★ Разработчик **Totally Games**
★ Дата релиза **2 декабря 1998**

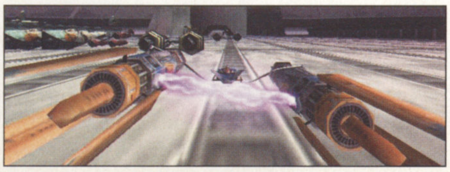


После сформировавшейся годами привычки получать от LucasArts очередной непревзойденный космосимулятор ощущения от X-Wing Alliance оказались достаточно скомканными. Игра могла похвастать качественной графикой, поддерживающей 3D-акселераторы, но, в отличие от своих прославленных предшественниц, увы, не обладала блистательным геймплеем.

Star Wars: Episode I: Racer

★ Жанр **Аркадные гонки** ★ Издатель **LucasArts**
★ Разработчик **LucasArts** ★ Дата релиза **Май 1999**

Сверхдинамичная аркада предлагает принять участие в гонках на позаимствованных из первого эпизода по-





дах. Главная особенность Racer – реалистичная передача ощущения запредельной скорости. Несмотря на то, что уровни проносятся перед вашими глазами буквально за считанные секунды, их внешнее убранство выполнено по наивысшему разряду.

Star Wars: Episode I: The Phantom Menace

★ Жанр **Action / Adventure** ★ Издатель **LucasArts**
★ Разработчик **Big Ape Productions**
★ Дата релиза **Май 1999**



Перед вами игра, которая по полной программе использовала сюжет первого эпизода. Тут вам миссии и за Квай-Гона, и за Оби-Ван Кеноби, и за капитана Панаку, и даже с участием принцессы Амидалы. К сожалению, движок не мог похвастаться безукоризненностью и поэтому с завидным постоянством преподносил неприятные сюрпризы. Видимо, сказалось то, что The Phantom Menace разрабатывалась в сильной спешке, дабы угнаться за одноименным фильмом. Впрочем, местами невнятная графика компенсировалась великолепным игровым процессом.

Star Wars: Episode I: Insider`s Guide

★ Жанр **Энциклопедия** ★ Издатель **LucasArts**
★ Разработчик **LucasArts**
★ Дата релиза **Июнь 1999**

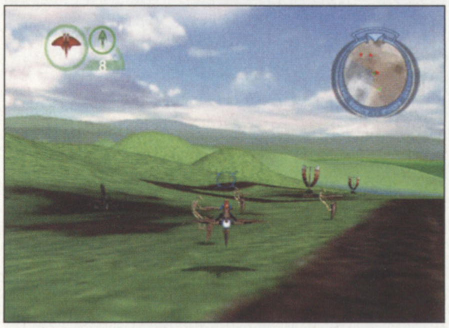




Еще одна дефицитная интерактивная энциклопедия от LucasArts, на сей раз посвященная увлекательному миру первого эпизода. Самой ценной составляющей оказались уникальные видеофрагменты.

Star Wars: Episode I: Battle for Naboo

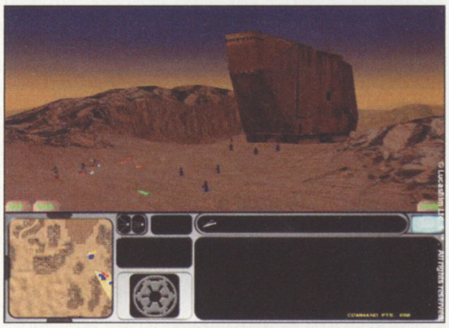
★ Жанр **Action**
★ Издатель **LucasArts, Electronic Arts**
★ Разработчик **Factor 5**
★ Дата релиза **Декабрь 1999**

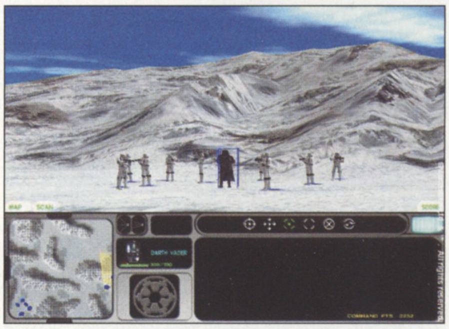


У Factor 5 опять получилась качественная летательная аркада. Силы Торговой Федерации штурмуют город Тид. Тем временем королева Амидала отправилась на встречу с Галактическим Сенатом. В Battle for Naboo вам отводится роль лейтенанта королевских сил безопасности, перед которым поставлена задача пробраться на своем верном старфайтере в различные уголки планеты и выполнить по пути несколько ответственных заданий.

Star Wars: Force Commander

★ Жанр **Стратегия** ★ Издатель **LucasArts**
★ Разработчик **LucasArts**
★ Дата релиза **Март 2000**





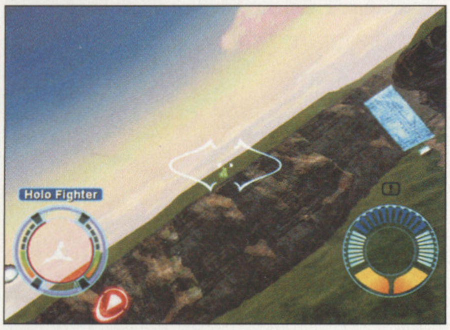
Ярчайший пример того, как легко обмануться в своих ожиданиях. Все фанаты "Звездных войн" с нетерпением ждали релиза данного проекта. Дескать, это будет не только прорыв среди SW-игр, но и революция в жанре стратегия в реальном времени. На поверку Force Commander оказалась посредственным продуктом с абсолютно расшатанным и малопонятным геймплеем. Вдобавок к этому предварительно расхваленная трехмерная графика получилась довольно сред-

ненькой и во многих местах даже явно недоработанной. Замах был рублевым, а удар вышел копеечным. Одним словом, провал.

Star Wars: Starfighter

★ Жанр **Космосимулятор** ★ Издатель **LucasArts**
★ Разработчик **Secret Level**
★ Дата релиза **Февраль 2001**





Космосимулятором это дело можно назвать только с очень большой натяжкой. На поверку Star Wars: Starfighter оказалась незамысловатой летательной аркадой с ярким приставочным оттенком. К сожалению, игра уступает Battle for Naboo лишь меньшим числом летательных аппаратов (вместо семи всего лишь три), но зато превосходит количеством доступных миссий и разнообразием игрового процесса. Добротный середнячок и не более того.

Star Wars: Galactic Battlegrounds

★ Жанр **Стратегия** ★ Издатель **LucasArts**
★ Разработчик **LucasArts**
★ Дата релиза **9 ноября 2001**

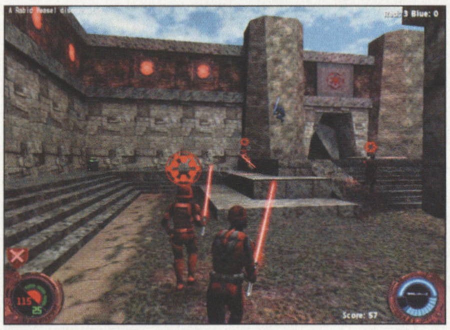


Наконец-то удалась попытка создать по мотивам "Звездных войн" качественную стратегию в реальном времени. И заслуга в этом принадлежит не сотрудникам LucasArts, а программистам компании Ensemble Studios, которые в свое время создали великолепный движок для Age of Empires 2 и наделили свое детище потрясающей игровой концепцией и крепким балансом. Все это с минимальными изменениями и, разумеется, с сюжетными поправками перекочевало в Galactic Battlegrounds. В итоге получился эдакий Age of Star Wars.

К маю 2002 года поспел базирующийся на втором эпизоде адд-он Star Wars Galactic Battlegrounds: Clone Campaigns.

Star Wars: Jedi Knight II: Jedi Outcast

★ Жанр **Action** ★ Издатель **LucasArts**
★ Разработчик **Raven Software**
★ Дата релиза **28 марта 2003 года**





Ослепительная игра, образцово воплотившая в себе традиции второй части знаменитой серии Dark Forces. Увы, сражаться теперь разрешено только за светлую сторону Силы в лице Кайла Катарна, который на время оставил джедайскую практику, пока не появился темный джедай по имени Джерек. Впрочем, сюжет – это далеко не главная изюминка Jedi Outcast. Для нас куда важнее момент, когда в руки главного героя наконец-то попадает световой меч. Вот тут-то и начинается все самое интересное. Ураганный геймплей, вылизанная до кристального блеска, пусть и слегка устаревшая, но все-таки качественная картинка на экране... Да что тут перечислять – однозначный хит и точка.

Star Wars Galaxies: An Empire Divided

★ Жанр **MMORPG** ★ Издатель **LucasArts**
★ Разработчик **Verant Interactive**
★ Дата релиза **26 июня 2003**

Первая глобальная онлайновая RPG, в которой нашлось место многим представителям богатейшей вселенной "Звездных войн". Пожалуй, более подходящего периода для сюжета игры не найти: император Палпатин уже прибрал власть к своим рукам, но так



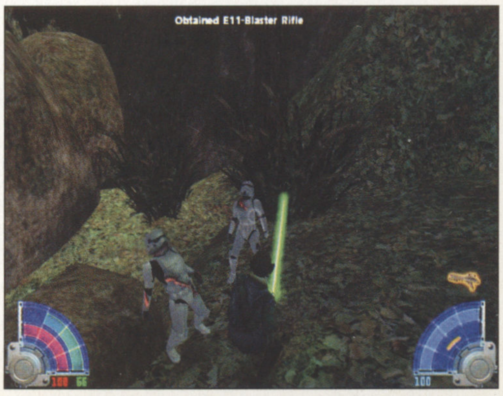


и не смог уничтожить всех джедаев. Впрочем, это происходит в эпицентре, а на более отдаленных планетах вполне хватает и своих забот. Огромное число рас, несметное количество профессий, состоящий из уймы лоскутков один огромный мир, искусно сшитый разработчиками из Verant Interactive прочными невидимыми нитками, принесший своим создателям невероятную популярность, а издателю - огромные доходы.

Star Wars: Jedi Knight: Jedi Academy

★ Жанр **Action** ★ Издатель **LucasArts**
★ Разработчик **Raven Software**
★ Дата релиза **16 сентября 2003**

Сиквел Jedi Outcast пришлось ждать недолго – всего лишь полгода, что для крупномасштабной игры сущая мелочь. Иные компании столько времени тратят на разработку какого-нибудь простенького адд-она, а тут полноценный продукт. И не беда, что Jedi Academy достался движок от старшего брата. Убранство уровней и модели персонажей выглядят вполне прилично, хотя, чего скрывать, им явно не хватает полигонов. Теперь вместо Кайла Катарна вы вольны управ-





лять любым из собственноручно созданных учеников Академии Джедаев имени Люка Скайуокера. Причем вы выбираете не только тип и расцветку светового меча, но и расу вашего подопечного, и внешний вид головы, торса и ног. Одиночная кампания перестала придерживаться строгой линейности и теперь позволяет перебраться на следующую стадию (в Jedi Academy их ровно три) после прохождения четырех из пяти предложенных миссий. Ну и, конечно, зарубы на доступных с самого начала игры мечах стали еще более смачными.

Star Wars: Knights of the Old Republic

★ Жанр **RPG** ★ Издатель **LucasArts**
★ Разработчик **Bioware**
★ Дата релиза **18 ноября 2003**



Руководство LucasArts передало право ваять базирующуюся на вселенной “Звездных войн” PRG мастерам жанра из Bioware и не прогадало. Knights of the Old Republic получилась, пусть и не идеальной, но очень и очень мощной игрой. По сути, перед нами новая вселенная (так называемый Золотой век Республики, когда джедаи еще не попали в книгу редких и вымирающих видов животного мира), ибо все действия в игре происходят аж за четыре тысячи лет до событий, описанных в фильмах Джорджа Лукаса. Геймер возглавляет отряд из трех персонажей разных видов и отправляется в путешествие по десяти



планетам. Красивая графика, глубокий и хорошо продуманный игровой процесс, надолго запоминающийся сценарий и целая куча приятных мелочей. Что еще нужно для однопользовательской RPG, обладающей дорогостоящей лицензией Star Wars?

Star Wars: Battlefront

★ Жанр **FPS** ★ Издатель **LucasArts**
★ Разработчик **Pandemic Studios**
★ Дата релиза **29 сентября 2004**



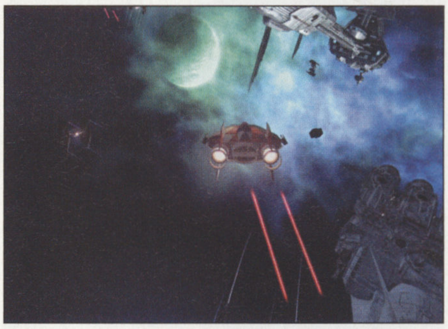


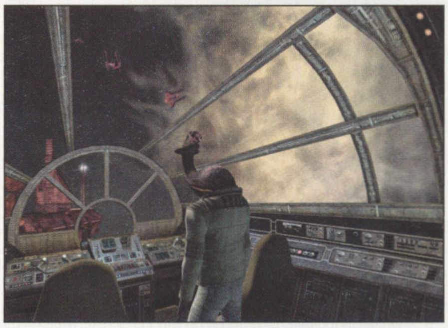


Pandemic Studios, параллельно завершающая работу над тактическим шутером Full Spec-trum Warrior, сейчас бросила все свои силы на командный шутер Star Wars: Battlefront. Конечно, никуда не денутся и одиночные уровни, но, скорее всего, они создаются только для галочки, так как все интересные события развернутся исключительно в мультиплеерном режиме. Игра планирует одновременно поддерживать до 32 геймеров, зашедших на специальный интернет-сервер, и до 64-х, рубящихся по локальной сети. 15 локаций будут простираться на 10 планетах, в том числе и на Хоте, Геонозисе, Явине, Татуине и Набу. Геймер вправе выбрать любую из четырех сражающихся сторон (повстанцы, имперские солдаты, представители армии клонов и армии дроидов), в каждой из которой существует свое внутреннее деление бойцов аж на 20 уникальных классов. Зенитное вооружение, а также наземный и воздушный транспорт (на данный момент на скриншотах засветились лишь AT-AT, AT-ST, X-Wing и спидбайки) прилагаются.

Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed

★ Жанр **MMORPG** ★ Издатель **LucasArts**
★ Разработчик **LucasArts**
★ Дата релиза **29 октября 2004**





Дополнение к глобальной онлайновой RPG LucasArts решила построить самостоятельно. Уже сейчас все, кто имеют рабочий экказунт в Star Wars Galaxies: An Empire Divided, могут подать заявку на участие в открытом бета-тестировании Jump to Lightspeed. А посмотреть есть на что: открытый космос, 15 межпланетных средств передвижения (истребители, штурмовики, бомбардировщики и так далее, а также перспектива создания своего собственного корабля), 10 огромных секторов, 100 новых миссий плюс две свежих расы и четыре доселе не изведанные профессии.

Star Wars: Republic Commando

★ Жанр **FPS** ★ Издатель **LucasArts**
★ Разработчик **LucasArts**
★ Дата релиза **3 февраля 2005**

Тактический шутер, главными действующими лицами которого станете вы и находящиеся в вашем подчинении три элитных бойца республиканской гвардии. Вашей четверке по-





ручено сорвать некие зловещие планы Ситхов. Получается, что сюжет попадает во временной промежуток между вторым и еще не вышедшим третьим эпизодом. Два вида оружия (модифицируемая до гранатомета или до “снайперки” стандартная штурмовая винтовка плюс пистолет, вместо которого всегда можно подобрать какой-нибудь трофей), три сюжетных кампании, несколько сетевых режимов и поддержка до 16 игроков во время многопользовательских баталий, а также 14 одиночных уровней, возведенных на модифицированном движке Unreal Warfare.

Star Wars: Knights of the old Republic 2: The Sith Lord

★ Жанр RPG ★ Издатель LucasArts
★ Разработчик Obsidian Entertainment
★ Дата релиза 25 февраля 2005





Созданием сиквела занимается Obsidian Entertainment, чей костяк составляют выходцы из Black Isle Studios Фергус Уркхарт, Крис Авеллон и Крис Паркер. Действие игры развернется спустя пять лет после сюжетных перипетий первой части. Главная роль отведена возвращающемуся после долгих скитаний в Республику без светового меча и большинства заклинаний джедаю-изгнаннику, не ведающему о том, что его товарищи вынуждены скрываться в развалинах храма на Дантуине. Из знакомых персонажей ваши пути-дорожки пересекутся с Реваном и HK-47. Игровой процесс останется линейным, зато обзаведется несколькими отличными друг от друга финалами. Как вам понравится перспектива перейти на темную сторону Силы? Что касается графических изысков, то здесь особо обольщаться не стоит, так как игра строится пусть и на улучшенном, но все-таки старом движке.

Глава III. Не Star Wars едиными жив геймер

В предыдущей главе вы наверняка обратили внимание на тот факт, что ни одна игра не прошла мимо издательства LucasArts. А ведь игровое подразделение империи развлечений Джорджа Лукаса – это не только многочисленные творения, созданные по мотивам вселенной “Звездных войн”, но и вполне самобытные сюжеты из Sam & Max, Indiana Jones, Grim Fandango, Outlaws, Monkey Island и многих других замечательных игр великой компании, которая вот уже 22 года ярко сияет на небосклоне игровой индустрии.

Часть 1. А начиналось все так...

Далеко идущие планы

22 года назад мало кто мог предположить, что простенькие игрушки со временем перерастут в огромную индустрию интерактивных развлечений. Лишь законченные романтики вместо объектов в форме тех или иных видов блоков на черном экране могли рисовать в своем воображении загадочные миры, полные увлекательных приключений. К таковым относился и Джордж Лукас. Только, помимо банального приятного времяпровождения, в 1982 году маэстро также разглядел за играми весьма перспективный издательский бизнес. И не беда, что по своей сути это была непаханая целина – дорогу осилит идущий.

Lucasfilm Games базировалась в одном и том же комплексе зданий с дружественной по духу, но тогда еще малоизвестной конторой специалистов в области трехмерного дизайна, которые позже придумают себе название Pixar. Другими же соседями были коллеги из Industrial Light & Magic – маститые программисты, сделавшие визуальными эффекты “Звездных войн” такими, какими в 1977 году восхищались все любители фантастического кинематографа. В начале 1983 года для свежеобразованного подразделения Джордж Лукас поставил в своем напутствии следующую задачу: “Непосредственная цель заключается в том, чтобы найти наилучший способ переноса наработок Lucasfilm в область компьютерных игр, а также в поднятии уровня игрового искусства”.

Перед вами раритетная фотография 1982 года, на которой запечатлена команда самых первых дизайнеров Lucasfilm Games: Чарли Келлнер, Дэвид Левайн, Питер Лангстон, Дэвид Фокс, Лорен Карпентер и Гари Винник – как молоды мы были...



Учимся ходить

Сотрудники игрового подразделения приступили к исследованию тогда еще только-только зарождавшегося игрового рынка. Выбор пал на платформу знаменитой Atari. Работа закипела. В январе 1984 на специально созванной пресс-конференции состоялся официальный анонс компании Lucasfilm Games.



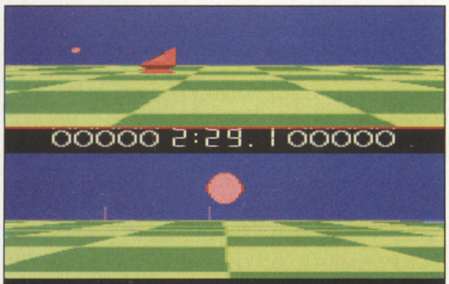
Логотип Lucasfilm Games 20-летней давности

Март 1984. На свет появилось первое детище – смесь экшна и спорта с перспективой от первого лица по имени Ballblazer. Управляя скоростным судном Rotofoil, требовалось побороть всех своих противников и поймать в ловушку шарик Plasmorb.



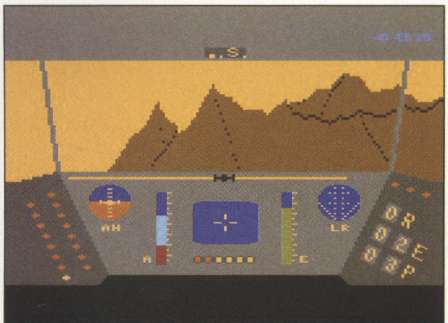
Обложка самой первой игры от Lucasfilm Games

С интервалом в несколько дней за ним последует Rescue on Fractalus!. Тот же вид от первого лица, но на сей раз это была более совершенная по части графики трехмерная “леталка” от Дэвида Фокса и Лорена Карпентера, в которой геймер управлял космическим кораблем класса “Валькирия”.



Ballblazer

Впервые процессор моделировал и обсчитывал в реальном времени фрактальные горы, а также пытался сгладить возникавшие на экране острые углы. Роль издателя первенцев на себя взяла Atari. Чуть позже к ней присоединится фирма Epyx. В июне обе игрушки были продемонстрированы посетителям Summer Consumer Electronics Show.



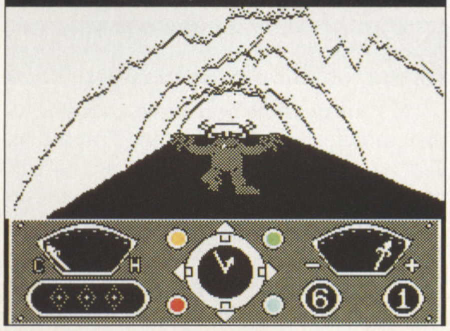
Rescue on Fractalus!

Робкие шаги

После достаточно продолжительного перерыва в декабре 1985 года состоялся релиз Koronis Rift и The Eidolon. Koronis Rift оказался смесью экшна и стратегии и предлагал отправиться в 2049 году со спасательной миссией на неизведанную планету. Кстати, эта игра примечательна еще и тем, что программисты создавали ее на значительно усовершенном движке, который достался им по наследству от Rescue on Fractalus!. До этого все продукты от Lucasfilm Games могли смело похвастаться абсолютной самостоятельностью своих графических технологий.

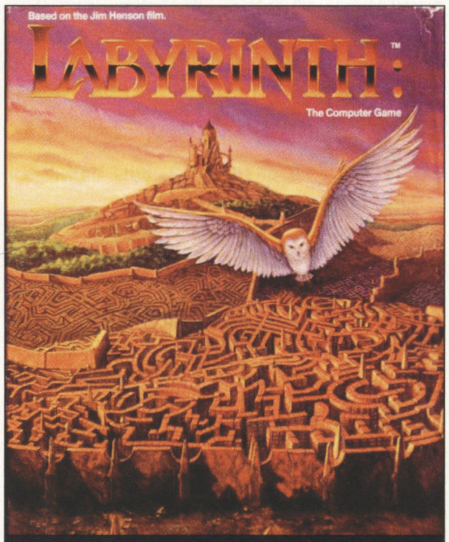
The Eidolon по всем параметрам стал нетипичным продуктом. Дело в том, сюжет игры не забрасывал вас в далекое будущее, а помещал в подземелье, кишмя кишащее троллями и драконами. На каждом уровне (а их было ровно 8 штук) находилось по три чудовища. Перед игроком стояла цель

The Eidolon



силой забрать у каждого магический кристалл. Разработчики создали специальную технологию, благодаря которой персонажи, начинавшие свой путь из глубины экрана, шаг за шагом приближаясь к вам, постепенно прибавляли в своих размерах. Таким нехитрым способом достигалась невероятная степень погружения.

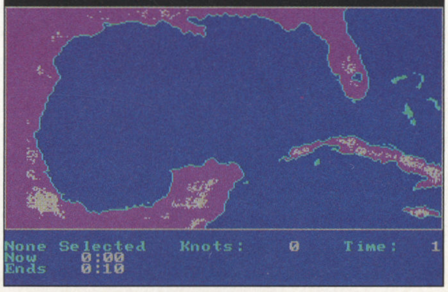
В следующем году настал черед для Labyrinth: The Computer Game – первая игра Lucasfilm Games, чей сюжет базировался на художественном фильме "Лабиринт", продюсированием которой занимался отдыхавший от "Звездных войн" маэстро. Родители отправляются в гости и просят старшую дочку посидеть с братиком. От скуки девочка с головой окунается в фантазии про злых гоблинов, затащивших маленького ребенка в темный лабиринт, а себе она отводит роль спасительницы. Если за 13 часов вы не справитесь с заданием, то навсегда заблудитесь в коварном лабиринте.

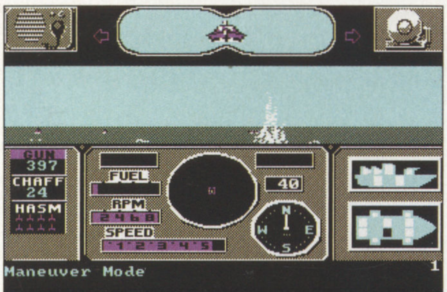


Обложка Labyrinth: The Computer Game

Чуть позже на свет появился PHM Pegasus – попытка компании внедриться на рынок симуляторов. Геймеру отводилась роль командира небольшой подводной эскадры образца 70-х годов. Причем миссии не сводились к банальному уничтожению вражеских судов. Некоторые задания требовали проведения разведывательных операций, другие же рассматривали ваше судно в качестве надежного конвоира и так далее. По итогам миссии подсчитывались очки и присваивались очередные воинские звания. PHM Pegasus оказалась настолько удачной игрой, что ее совокупный тираж перевалил

PHM Pegasus





PHM Pegasus

за отметку в 100 тысяч экземпляров. По тем временам это было колоссальное достижение.

В декабре 1987 по горячим следам выйдет неофициальный сиквел хита под названием Strike Fleet. Геймплей еще сильнее углубился в область тактики и теперь требовал от рулевого умелого управления восьмью кораблями: начиная с юрких подводных лодок и заканчивая неповоротливыми крейсерами. В определенные моменты разрешалось запросить вертолетную поддержку. Театр военных действий переместился в Персидский залив и на Фолклендские острова. Многие фанаты полагают, что в отличие от своего именитого предка Strike Fleet больше напоминает стратегию в реальном времени, а не симулятор.

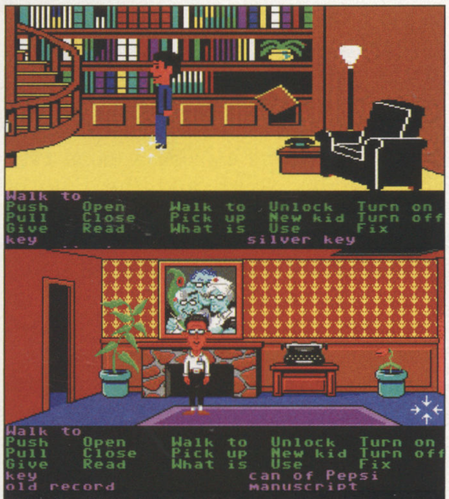


Заглавное меню Strike Fleet



Strike Fleet

Впрочем, 1987 год для Lucasfilm Games прошел не только под знаменем военно-морского флота. В октябре со стапелей компании в открытое плавание отправился Maniac Mansion – проба пера сотрудников компании в жанре мультипликационной адвентюры. Стоит отметить, что первый блин получился не комом, а, наоборот, таким вкусным, что пальчики оближешь. Замечательная интерактивная пародия на популярные в те времена подростковые фильмы, в которых главные герои спасали своих возлюбленных из темных-претемных и страшных-престрашных особняков разношерстных негодяев. Специально для Maniac Mansion программистами был



Maniac Mansion

придуман знаменитый интерфейс SCUMM, который потом ляжет в основу многих классических игр.

Уверенной поступью они шли вперед

1988 и 1989 года оказались исключительно продуктивными. За это время компания умудрилась выпустить аж шесть игр. Первым в этом списке значится октябрьский релиз симпатичного квеста Zak McKracken and the Alien Mindbenders. В ней вам предстояло управлять чудным корреспондентом дешевой бульварной газеты Заком, которому выпала честь спасти нашу планету от инопланетян, зомбировавших население через телефонные линии. Вместе с тремя девицами Зак организовывает свой личный крестовый поход против Чужих.



Zak McKracken and the Alien Mindbenders

Примерно в это же время появился Battlehawks 1942 – авиасимулятор от Лоуренса Холланда, в середине 1986 года перебравшегося в Lucasfilm Games из Human Engineered Software. Многие поклонники жанра считают, что именно эта игра является самым первым хардкорным симулятором боевой авиации времен Второй мировой. Четыре карты для воздушных сражений на тихоокеанском театре военных действий, шесть американских и

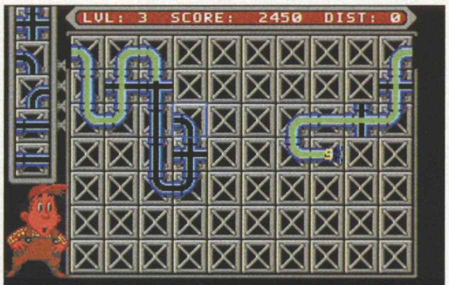
Заглавное меню Battlehawks 1942




Battlehawks 1942

японских самолетов плюс великолепный бонус - 150-страничный материал, вобравший в себя тонны технической информации, а также уникальные фотографии.

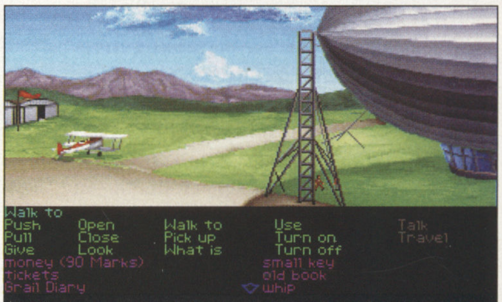
Выход остальных четырех игр пришелся на 1989 год. В июньском Pipe Dream программисты позволили себе на время отойти от привычных концепций и поэкспериментировать с жанром логических игр. Чтобы перейти на более высокий уровень, от геймера требовалось из появляющихся случайным образом труб различных форм построить трубопровод.



Pipe Dream

Видимо, логическая забава стала своеобразным мозговым штурмом перед появлением на свет двойни Indiana Jones and the Last Crusade. В имени первого ребеночка в скобочках значилось словосочетание The Graphic Adventure, а у второго было написано The Action Game. Не трудно догадаться, что обе игрушки базировались на сюжете третьей части приключений известного героя. Indiana Jones and the Last Crusade (The Graphic Adventure) вчистую копировал сюжет одноименной ленты – знаменитый археолог

Indiana Jones and the Last Crusade (The Graphic Adventure)

Indiana Jones and the Last Crusade (The Graphic Adventure)

вместе со своим отцом разыскивают Священный Грааль. Чуть позже папаньку похищает гитлеровская военная разведка, так что Инди вынужден решать многочисленные головоломки и проходить боевые этапы самостоятельно.

Indiana Jones and the Last Crusade (The Action Game) оказалась менее успешным проектом. К сожалению, игра не могла похвастаться разнообразием локаций и увлекательным геймплеем. Зато уровень сложности получился чуть ли не запредельным. Явный просчет разработчиков, детищу которых не помогла даже дорогая кинолицензия.



Indiana Jones and the Last Crusade (The Action Game)

В октябре 1989 года поспел неофициальный сиквел Battlehawks 1942 - Their Finest Hour: The Battle of Britain. На сей раз виртуальным пилотам на выбор предлагалось две новых противоборствующих стороны (английский RAF и немецкий Luftwaffe) и аж 8 самолетов. Причем игра могла обсчитывать поведение и держать в кадре до 15 винтокрылых машин.



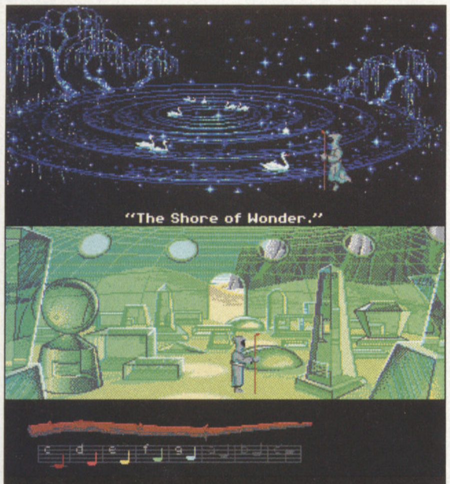
Their Finest Hour: The Battle of Britain

Часть 2. Нестареющая классика

Начало девяностых принято считать расцветом жанра адвентюр. Ключевую роль в этом сыграла Lucasfilms Games. К 1991 году компания основательно утвердилась в качестве веду-

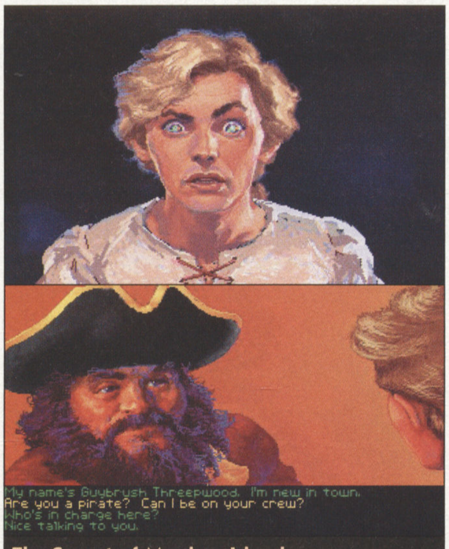
щего разработчика и издателя компьютерных игр. Чтобы подчеркнуть независимость и самостоятельность игрового подразделения Джорд Лукас решил переименовать его в LucasArts. Одновременно состоялся переезд из Skywalker Ranch в более просторный офис.

Первая волна в январе 1990 года принесла нам замечательную адвентюру Loom. Игра отличалась от своих коллег тем, что все загадки решались не при помощи вещей из инвентаря, а благодаря нестандартному волшебству. Магические спеллы были привязаны к банальной нотной грамоте. Единственная закавыка заключалась в том, что геймер должен был обладать азами музыкального образования. Разумеется, изюминкой Loom стало великолепное звуковое оформление.



Loom

О следующем этапе в истории LucasArts следует рассказывать с трепетом и повышенным сердцебиением. Октябрь 1990 года. The Secret of Monkey Island. О достоинствах этой игры можно рассуждать часами. В потаенных глубинах души остался настолько яркий и неповторимый букет воспоминаний, что описать его словами просто невозможно. Абсолютное великолепие. Шедевр. Одна из лучших адвентюр за всю историю интерактивных развлечений. Тут вам и необычное для 1990 года управление с помощью мышки, и потрясающая по тем временам 256-цветная графика, и, конечно же, до отказа наполненный юмором блистательный сюжет. Главный герой Гайбраш Трипвуд вдруг захотел стать пиратом... Что было дальше?



The Secret of Monkey Island

Настоятельно рекомендуем вам спустя 14 лет отыскать The Secret of Monkey Island и узнать все самим. Не пожалеете.

В августе 1991 LucasArts издала Secret Weapons of the Luftwaffe - авиасимулятор от Лоуренса Холланда. Игроку предлагалось стать боевым пилотом US 8th Air Force, бьющимся в небе с асами Люфтваффе или же наоборот - перевоплотиться в немецкого летчика.


Secret Weapons of the Luftwaffe

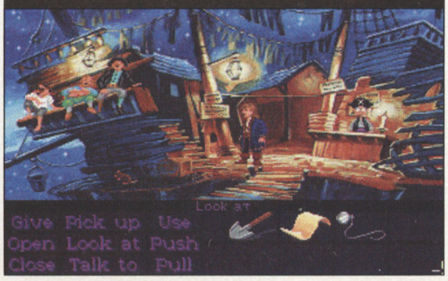
Проект оказался настолько успешным, что чуть позже вышел целый ряд адд-онов: P-38 Lightning, P-80 Shooting Star, He162 Volksjaeger и Do335 Pfeil.

После полутора лет ожиданий в декабре 1991 года фанаты Monkey Island наконец-то смогли купить вторую часть - LeChuck's Revenge. Побежденный Гайбрашом Трипвудом в первой части злой пират-зомби Ле Чак восстал из мертвых и жаждет мести. При этом надо отыскать сокровища Big Whoop. Вторая часть примечательна еще и тем, что в ней разработчики впервые применили технологию iMUSE – изменение озвучки и музыкального сопровождения в соответствии с перипетиями сюжета. Проще говоря, музыка перестала быть фоновой и трансформировалась в зависимости от действий геймера.

The Secret of Monkey Island



Monkey Island 2: LeChuck's Revenge



Еще одним классным квестом стало больше после выхода в июне 1992 года Indiana Jones and the Fate of Atlantis. В ней геймер должен был помочь археологу Индиане Джонсу и прекрасной Софи опередить фашистов в поисках потерянной цивилизации. Интересные загадки, хорошо прописанные остроумные диалоги и качественная графика, несколько способов прохождения игры и три отличающихся друг от друга концовки на закуску. Фанаты фильма остались довольны.



Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Через несколько дней после выхода новых приключений бесстрашного Инди состоялась премьера Maniac Mansion 2: Day of the Tentacle. Сумасшедший ученый Фред Эдисон взялся за старое и опять грозит погубить человечество. Но его коварным планам не суждено сбыться, пока на белом свете есть три остолопа: Бернард, Хоаги и Ловерн, каждому из которых в игре нашлась своя порция невероятных приключений.



Maniac Mansion 2: Day of the Tentacle

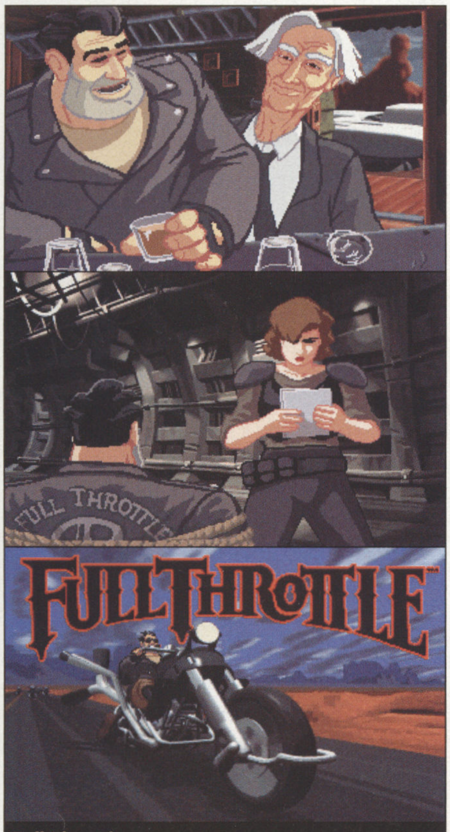
Наконец, финальным аккордом стал непревзойденный Sam & Max Hit the Road – вершина жанра рисованных квестов начала 90-х. Игра была создана по мотивам популярной серии комиксов Стива Персела Sam & Max Freelance Police. Незамысловатый и местами наивный сценарий не отпускал до полного прохождения игры. Говорящий пес Сэм и гиперкинетичес-

кий кролик Макс (чего только стоит выворот себя наизнанку) являются сотрудниками Добровольной Полиции и идут по следу похищенного из кунсткамеры снежного человека по имени Бруно. Зажигательный юмор, резкие сюжетные повороты, удобный интерфейс и отменная графика вписали Sam & Max Hit the Road в летопись квестов золотыми буквами.



Sam & Max Hit the Road

Часть 3. Золотой век



Full Throttle

Видимо, LucasArts весьма понравилось делать культовые квесты, иначе как объяснить тот факт, что следующим детищем компании стала очередная рисованная адвентюра. На сей раз Full Throttle, пожаловавшая к нам в мае 1995 года. Пересказывать сюжет не имеет никакого смысла, ибо игра построена на манер эдакого интерактивного фильма, из которого порцией за порцией узнаешь интересующую тебя информацию. Для затравки скажем, что банду байкеров под предводительством крутого парня Бена подставили боссы корпорации Corley Motors, вознамерившиеся производить вместо мотоциклов попсовые автобусы. Все остальное увидите сами. Благо графика игры смотрится достойно и сегодня. Стоит отметить, что Full Throttle совершил бархатную революцию по части интерфейса. Инвентарь не располагался внизу экрана, а был подвешен на отдельную кнопку. А если навести мышь на активный предмет, то он тут же менял форму. Если подержать над ним грызуна подольше, то всплывет меню-подсказка. Со временем такой интерфейс возьмет себе на вооружение подавляющее большинство квестов.

Следующей вехой в истории компании стал ноябрьский релиз адвентюры The Dig. В основы игры была положена история, написанная Стивеном Спилбергом для телевизионного проекта Amazing Stories. В ней рассказывалось, как команда отважных астронавтов НАСА под предводительством Бостона Лоу пытается нейтрализовать летящий в сторону земли огромный астероид. Казалось бы, смельчаки высадятся на инопланетное тело, и дальше произойдет пересказ сценария фильма "Армагеддон". Ан нет, астероид внезапно превращается в космический корабль и уносит гостей на свою планету. Чтобы вернуться на землю, необходимо пройти 200 локаций и справиться с тонной головоломок.



The Dig

В апреле 1996 во время обеденных перерывов поклонники приключений Индианы Джонса смогли повозиться с Indiana Jones and His Desktop Adventures. В отличие от более маститых квестов, данный проект был рассчитан на тех геймеров, у которых в запасе есть минимум свободного времени. Поэтому все бесхитростные головоломки решались чуть ли не за один присест. К сожалению, игра оказалась крайне скучной.



Indiana Jones and His Desktop Adventures

В июне LucasArts наконец-то вернулась к стратегическому жанру. В Afterlife геймер отвечал за устройство загробной жизни, управляя небесами и адом на манер SimCity. Неплохая задумка, но финальный результат погубил невыразительный геймплей и чрезмерно навороченный интерфейс, хотя по части графики в те времена игра была просто неотразима.



Afterlife

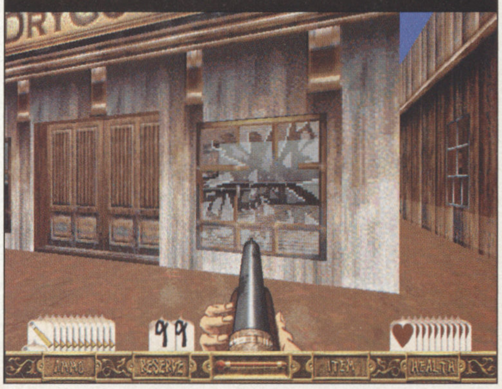
Примерно в это же время на свет появился Mortimer and the Riddles of the Medallion – милая детская адвентюра с небольшими вкраплениями экшна от первого лица и интересным набором пазлов. Юным геймерам предлагалось путешествовать по сказочному миру на гигантской улитке Мортимере, дабы разрушить чары коварного злодея Лодиуса, превратившего всех животных в статуи.



Mortimer and the Riddles of the Medallion

В марте 1997, как гром средь ясного неба, грянул Outlaws – шутер от первого лица, действие которого разворачивалось во времена освоения Дикого Запада. В главной роли - бесстрашный ковбой Джеймс Андерсон, охотящийся за матерыми бандюганами. Реалистичные локации, перезаряжаемое вручную оружие, отменный звук и, конечно же, нестандартное графическое оформление. Это мы сейчас восторгаемся технологией cel-shading, позволяющей лепить из полигонов мультяшную картинку. А ведь

Outlaws



семь лет назад многие недооценили подвиг программистов, которые умудрились мастерски совместить нарисованную от руки графику с трехмерными интерьерами. Однозначный хит. Позже LucasArts выпустит адд-он Outlaws: Handful of Missions.

В ноябре для любителей квестов наступил праздник. Наконец-то вышел The Curse of Monkey Island – третья часть приключений неугомонного Гайбраша Трипвуда. Бородатый злодей Ле Чак опять ожил и предпринимает очередную попытку добиться сердца красавицы Элейн. Но мы-то с вами знаем, кто на самом деле истинный ухажер? Конечно же Гайбраш! Только этот остолоп может умудриться нечаянно превратить губернаторшу в золотую статую и отдать ее в руки пиратов. Для поправки ситуации герою требуется отыскать на острове Крови особое кольцо. Игра не стала эксплуатировать предыдущий движок и предстала перед фанатами с абсолютно новой анимацией (разрешение 640 на 480 - для 1997 года весьма недурственная графика). Пиратские приключения от LucasArts опять попадают в яблочко. Уже в третий раз.


The Curse of Monkey Island

В октябре 1998 года LucasArts выпустила свой первый трехмерный квест Grim Fandango, создатель которого Тим Шейфер черпал вдохновение из древних мексиканских сказаний о загробном мире. Дело в том, что офис компании находится в Южной Калифорнии, так что при желании разработчики своими глазами могли наблюдать за тем, как мексиканцы празднуют День Мертвых: жители вырезают картонные маски, на которых черной краской рисуются страшные рожи, после чего принимают участие в городском параде. Grim Fandango – это история любви двух персонажей. Первого зовут Мануэлем Калавера (по совместительству выступает главным героем игры). Он – турагентом, предлагает свежеприбывшим в загробный мир душам совершить несколько увлекательных путешествий. Второй персонаж – юная красавица Мерседес Коломар. Если вам удастся пройти через череду интриг и предательств, то парочка заживет тихой и спокойно жизнью, если нет – разлуки не миновать.

К сожалению, именно с момента появления великолепного Grim Fan-


Grim Fandango

dango принято вести отчет деградации LucasArts в жанре адвентюр.

Часть 4. Движение по инерции?

За два месяца до миллениума LucasArts выпустила довольно средненький продукт Indiana Jones and the Infernal Machine. Со стороны геймплей больше всего напоминал очередную часть сериала Tomb Raider. Примерно такое же управление, почти что аналогичный набор движений (в отличие от Лары Крофт у Инди есть хлыст) и схожие по духу задания. Увы, успех переполненных экшном новых приключений нестареющего археолога так и не смог хотя бы близко подобраться к немеркнущей славе Indiana Jones and the Last Crusade и Indiana Jones and the Fate of Atlantis.


Indiana Jones and the Infernal Machine

На фоне царившего в 2000 году в жанре классических адвентюр застоя ноябрьский релиз Escape from Monkey Island стал своеобразным бальзамом для израненной долгими ожиданиями души. Трехмерные Гайбраш Трипвуд, Элейн, Ле Чак и дикие обезьяны. Наконец-то со времен первой части вы отправляетесь на Обезьяний остров. Видимо, разработчики специально выбрали это место для того, чтобы выдавить слезу у истосковавшихся фанатов, вернувшихся к до боли знакомым локациям (например, площадь с часами). Пожалуй, игра на ностальги-

Escape from Monkey Island


ческих чувствах, а также трехмерная графика являются двумя самыми главными коньками четвертой части. С остальными слагаемыми успеха дела обстояли менее безоблачно: местами неудобный интерфейс, замысловатое управление и достаточно пресные задания. Впрочем, Escape from Monkey Island стал тем самым раком на фоне всеобщего безрыбья.

Самые последние интерактивные приключения Индианы Джонса приходятся на март 2003 года. Именно в этом месяце издательство выпустило Indiana Jones and the Emperor's Tomb от разработчиков из The Collective. На поверку игра оказалась достаточно неплохим экшном от третьего лица с удовлетворительной картинкой и сносным управлением. Игра умело сочетала как различные загадки, так и акробатические трюки с банальными кулачными боями.


Indiana Jones and the Emperor's Tomb

Часть 5. С опаской заглядываем в будущее

Замах рублевый, удар копеечный

К сожалению, сейчас дела у LucasArts Entertainment идут ни шатко ни валко. Аналитики полагают, что если бы компания не выпускала гарантирующие высокий коммерческий успех игры, основанные на вселенной Star Wars, то в 2005-2006 году ей бы грозило банкротство. Дело в том, что уже несколько лет издательство перестало зарабатывать деньги за счет доморощенных проектов, к сюжетам которых Джордж Лукас не имеет никакого отношения, а выступает в качестве распространителя игр от сторонних разработчиков. Например, Armed & Dangerous – великолепный бесшабашный экшн от третьего лица с качественной графикой, сумасшедшим сюжетом, умопомрачительными персонажами и невероятным по своему притяжению игровым процессом. Вот только создала его независимая Planet Moon Studios.

Все недавние попытки руководства компании вдохнуть новую жизнь в старые хитовые проекты либо оказались безуспешными, либо окончились полным провалом. Из трех анонсиро-

Armed & Dangerous

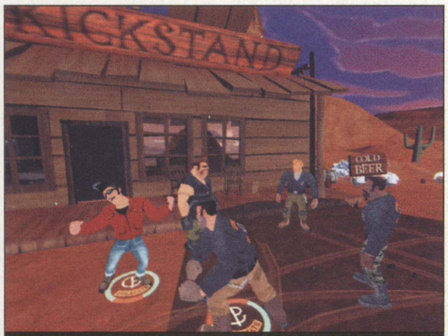

ванных на персональный компьютер игр старой закалки до релиза добрался лишь Secret Weapons Over Normandy, a Full Throttle: Hell on Wheels и Sam & Max 2: Freelance Police и вовсе загнулись где-то по дороге.



Secret Weapons Over Normandy

Многие преданные поклонники игр от LucasArts искренне считают, что лучше бы Secret Weapons Over Normandy сгинула вместе с парочкой адвентюр, так как эта недавно вышедшая махровая аркада (вид от третьего лица, сбор очков для дальнейшего апгрейда самолета и тому подобные вещицы) попросту оскверняет светлую историю авиасимуляторов от Лоуренса Холланда. Виной – тому желание угодить обладателям приставок, для которых реализм и геймпадное управление являются абсолютно несовместимыми вещами. Единственная отдушина – радующая глаза качественная картинка.

Двое похорон и ни одной свадьбы



Full Throttle: Hell on Wheels

С реанимацией двух великих адвентюр история получилась совсем нелицеприятной. Сначала боссы вознамерились вдохнуть новую жизнь в Full Throttle. В середине апреля 2002 был опубликован пресс-релиз, где среди готовящихся к показу на приближающейся выставке E3 проектов значился Full Throttle 2. Спустя месяц за закрытыми дверьми одного из выставочных залов LA Convention Center любопытство ностальгирующей публики удовлетворили демонстрацией 15-секундного ролика, в котором предводитель банды байкеров Бен отмачивал свои фортеля в полном трехмерном окружении. Официальный анонс состоялся апреле 2003. Игра получила название Full Throttle: Hell on Wheels и сменила жанр с классической адвентюры на аркадный экшн. Нам обещали к концу 2003 года смастерить 35 локаций с уникальным окружением плюс 40 видов оружия, в том числе пивные бутылки, стулья, кастеты, ножи и дубинки.

Первого августа вышел пресс-релиз, в котором сообщалось, что дата выхода переносится на вторую половину 2004 года. Спустя семь дней президент LucasArts Entertainment Саймон Джеффери выступил со специальным заявлением, в котором он произнес следующие слова: “Мы не хотим расстраивать многочисленных поклонников Full Throttle, и я надеюсь, что все понимают, что мы стараемся довести до вас самые лучшие игры, которые можем создать”. Именно с этими словами новые приключения непобедимого байкера Бена были отправлены на свалку истории.



Sam & Max 2: Freelance Police

Sam & Max 2: Freelance Police сначала разрабатывался в стенах Infinite Machine. В августе 2002 года создатель легендарной Jedi Knight Джастин Чин объявил о банкротстве свой студии, в результате чего все наработки перешли в руки одного из создателей оригинальной игры Майкла Стэммла. В результате этой катавасии предполагаемый релиз переместился с IV квартала 2003 на середину 2004. В мае 2003 последовал официальный анонс игры на E3 – полицейские Сэм и Макс снова в деле. Впрочем, счастье длилось недолго, так как 4 марта 2004 руководство LucasArts Entertainment заявило о том, что все работы над Freelance Police прекращены. В качестве объяснений последовали маловразумительные “рынок очень сильно изменился, и сейчас неподходящий момент для появления продукта подобного рода”. Сначала одни, а потом другие похороны. Не слишком ли много для одного издательства и для жанра адвентюр в целом? Будем надеяться, что учащающиеся с каждым месяцем разговоры о пятой части Monkey Island имеют под собой реальную почву, а не являются банальными слухами изрядно изголодавшихся геймеров.

Кадры бегут с корабля

В последнее время проблемы наблюдаются не только по части зарождения и доводки до успешного логического конца новых идей, но и с кадровым составом. За два последних года произошла столь сильная чехарда с сотрудниками, по сравнению с которыми текучка кадров за первые двадцать лет существования компании покажется мелочью.

В конце сентября 2003 стены компании покинул ведущий сценарист Хэл Бадвуд. Хэл также занимал посты сценариста, игрового дизайнера и директора ряда проектов. Что подтолкнуло этого мастера своего дела с 13-летним стажем расстаться с родными пенатами и податься в литературу? Просто так с насиженных мест не срываются.

Впрочем, это был лишь первый звоночек. В начале октября президент LucasArts Entertainment Саймон Джеффери ни с того ни с сего подал заявление об отставке. А ведь именно благодаря его новому курсу привлечения маститых разработчиков со стороны (на свой пост Саймон заступил в 2000 году) на свет появились такие хиты, как дилогия Star Wars Jedi Knight, Star Wars: Knights of the Old Republic и Star Wars Galaxies: an Empire Divided. Впрочем, решения о закрытии Full Throttle: Hell On Wheels и Sam & Max Freelance Police принимал тоже он.

Почти полгода знаменитое издательство оставалось без рулевого, пока в начале мая не было официально объявлено имя нового президента. Им стал Джим Вард. При этом новоиспеченный начальник сохранил за собой ранее занимаемую должность маркетолога в Lucasfilm, где он активно работал над тем, чтобы все “Звездные войны” вышли на DVD.

Но это еще не все. В октябре прошлого года число сотрудников LucasArts уменьшилось с 430 человек до 418. В апреле под метлу кадровой чистки попали еще 29 разработчиков. Причем руководство утверждает, что все увольнения проводятся ради благой цели – “приведения личного состава компании в соответствие с ее текущими задачами”

И все-таки будем жить?

Несмотря на все обрушившиеся в последнее время беды, недавно взошедший на капитанский мостик новоиспеченный капитан великого издательства уверенно смотрит вперед. Интерес публики к играм, чьи сюжеты базируются на вселенной Star Wars, не угасает ни на минуту. Сейчас компания готовится к премьере третьего эпизода “Звездных войн”, за которым наверняка последуют релизы целой россыпи игр различных жанров. И не беда, что чуть ли не все деньги компании формируют продажи игр, в чьих названиях красуется словосочетание Star Wars. Смутные времена бывают в истории любой империи. Главное, достойно пережить их и с удвоенной силой отправиться покорять новые просторы.



Александр ПРОХОРОВ

Обучающие компьютерные игры - бизнес или творчество?

Основное правило бизнеса гласит: производить надо то, что продается, а не продавать то, что производится. Поэтому если компьютерные игры - это бизнес, то делать надо то, что покупается. С другой стороны, если игры - это творчество, то творчество - это особая статья. Творчество - это когда вы реализуете свою идею, потому что вы не можете ее не реализовывать, потому что, пока замысел не воплотился, автор не находит покоя. И уж как здесь говорить "творцу" о том, что вместо вынашиваемого детища рожать надо что-то другое?

Реализация гениальных идей

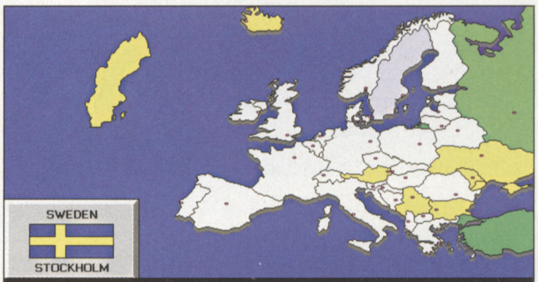
Проблема не нова. Всем хочется заниматься творчеством и получать за это деньги, но так получается, к сожалению, очень редко... Причем в случае с картиной или фотографией проще - художник купил кусок картона за полтинник, красок за сотню, заперся на чердаке и через день вышел с шедевром. Почти так же легко (в смысле затрат на фотобумагу и нотные тетради) творить фотографам и композиторам. Компьютерные же игры в одиночку сделать очень сложно. И если вам пришла в голову гениальная идея новой компьютерной игры, тут же кажется, что идею могут украсть и на ней разбогатеть. Затем представляется, что все захотят вам помочь в ее реализации, потому что как же может быть иначе. Но постепенно вы обнаруживаете, что вашу гениальную идею красть никто не торопится, более того, никто не спешит помочь вам ее реализовать. И у вас есть только один выбор - претворять свои идеи в жизнь, создавая творческий коллектив, заинтересовывая ваших соавторов воплощать ваши идеи. И вот, когда вы на свои средства своими силами собираете коллектив, который в течение нескольких лет реализует идею, и она, наконец, воплощается в продукт, то тут вам кажется - вот он миг блаженства! Теперь-то все наконец получат ваше творение, начнут умиляться и спрашивать о том, кого должно благодарить осчастливленное человечество? Нет, опять-таки этого не происходит. И вновь нужно искать, убеждать, доказывать.

И вот что удивительно: несмотря на это, отечественные программисты создают новые программы, делают обучающие игры и пытаются их продавать. Причем я не говорю о тех, кто занимается этим на уровне прибыльного бизнеса: находит коммерчески выгодные схемы, угадывает конъюнктуру рынка, выпускает бестселлеры, вовремя выбрасывает их на рынок, раскручивает продукты за счет грамотной рекламы и покрывает свои расходы (хотя они, конечно же, достойны восхищения, они-то как раз зарабатывают деньги). Нет, я говорю о тех, кто воплощает свои идеи, заранее зная, что даже просто отбить затраты будет весьма нелегко. Зачем они это делают? И я объяснил себе это так: ну, раз это не бизнес, то, может быть, - это творчество.

Столь нескромное утешение я придумал себе сам, чтобы как-то оправдать свой десятилетний опыт производства компьютерных обучающих игр. Возможно, кому-то, кто только собирается преуспеть на этой ниве, будет интересно узнать о моих творческих экспериментах. И, возможно, избежать каких-то ошибок. Поэтому я решил рассказать о том, как появились на свет те несколько обучающих программ, которые были сделаны по моим сценариям. А заодно - о бизнесе, творчестве и пиратстве (или воровстве), которые уживаются вокруг такого понятия, как компьютерные игры.

Вращая страны

Потребность делать компьютерные игры пришла ко мне совместно с идеей конкретной компьютерной игры, а именно - географического тетриса. В то время (в начале 90-х) я был вузовским преподавателем со скромной зарплатой, и бизнес в области Edutainment'а казался мне делом творческим, перспективным и прибыльным. Идея игры была проста: на контурную карту падают страны, которые нужно укладывать на свои места, смещая их по ходу дела и разворачивая на нужный угол.



Страну нужно успеть развернуть, чтобы она упала на нужное место

Идея не давала покоя. Вначале я обратился с предложением о создании этой игры в Spectrum Holobyte, Electronics Arts и другие аналогичные компании. Интернета в те времена не было, и письма я отсылал почти как Ванька Жуков, гадая, тому ли я написал дяденьке. Писем было много, и, как ни странно, от одной компании даже пришел ответ, в котором сообщалось, что идея неплоха, но хотелось бы посмотреть, как она работает.

В результате все свелось к тому, что для того, чтобы создать игру, нужен коллектив, а чтобы затем игру продавать - нужна фирма. Мне удалось сбить с пути истинного нескольких друзей, которым было обещано скорое светлое будущее. И мы стали делать игру, попутно регистрируя фирму, завели бухгалтерию и т.п. Кто хоть однажды прошел через это как простой советский гражданин, а тогда все были такими (новые русские появились значительно позже), представляет, через что нам пришлось пройти. Игру мы делали не один год, параллельно содержали бухгалтерию, сдавали балансы... Предприятие было очень странное: оно жило, производило и творило, но ниоткуда не получало денег, все было впереди. Примерно в то же время я познакомился с Георгием Пачиковым, Олегом Медоксом, Евгением Ломко - они уже тогда ориентировались в ситуации гораздо лучше и честно сказали, что бизнес заключается не в том, чтобы реализовать свою идею, а в том, чтобы заработать деньги. Видимо, поверить в это мне было неинтересно. И вот появилась игра, в которой нужно было "укладывать в стакан" не только страны всего мира, но и штаты США и области России.

Ожидания и реальность

Игру зарегистрировали в РОСАПО, которое должно было отслеживать авторские права. В поисках издателя мы обращались к коммерческим фирмам, в министерство образования и во множество других организаций. Безрезультатно. И тогда, опять же, на свои деньги мы сами издали тираж, очень маленький, зато в картонных коробках. И тут оказалось, что покупать эти коробки никто не хочет, в лучшем случае их могут брать на реализацию. Раздав тираж в различные коммерческие палатки и магазины, мы через месяц обнаружили, что после реализации только 30% наших партнеров отдают деньги. Это был 1994 год! Остальные жаловались на жизнь: говорили, что аренда непосильная, а в очередном магазине сказали, что Иван Иваныча, который принимал у нас диски, больше нет, потому что его посадили.

Но и это было не последним ударом: через некоторое время мне принесли диск с громким названием "Лучшие игры для IBM PC", и на этом диске в заархивированном виде лежало несколько десятков игр, и одной из лучших (поскольку там все были лучшие) была наша игра "Географикс". Естественно, диск с сотней игр стоил дешевле, чем наша "коробка", которая продавалась рядом. Но поразило нас не только это, удивила деликатность, с которой авторы пиратского диска написали про наше творение. Резюме было выдержано в хвалебных тонах (без тени иронии) и утверждало, что авторы (т.е. мы) сделали отличную игру, которая поможет, разовьет и доставит истинное удовольствие. Такой благодарности мы не ожидали. Более того, в программе были прописаны наши имена, а значок буковки "с" в кружочке говорил о том, что все права зарезервированы и принадлежат авторам, и со всеми проблемами или в поисках поддержки можно обращаться к ним же.

Мы отправились в юридическую консультацию, наконсультировались на энную сумму и успокоились. Провал был впечатляющим. Фирма еще какое-то время существовала, но скоро выяснилось, что в нашей команде есть только творческие личности. Унижаться, заниматься выколачиванием долгов из неинтеллигентных сотрудников коммерческих магазинчиков, которым не хотелось расставаться с деньгами, ходить к неприятным юристам, и платить налоги на дороги потому, что мы делаем игры, которые у нас воруют, никто не хотел. Всем хотелось придумывать новые игры, пусть даже им за это никто не заплатит.

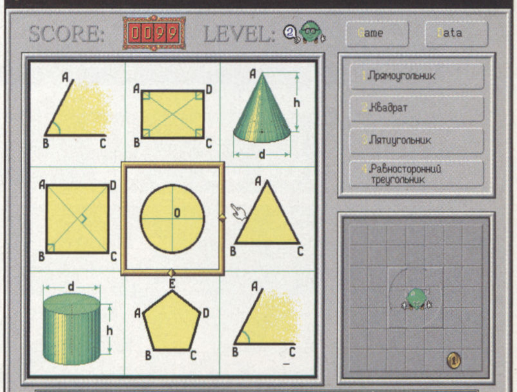
И вот в этот критический момент к нам обратилась одна польская фирма, которая захотела издать игру "Географикс" в Польше на польском языке. Опущу подробности, через несколько месяцев игра вышла в Польше на польском языке. Еще несколько месяцев мы ждали обещанных процентов с продаж, но получили лишь один экземпляр большой красочной глянцевой коробки с дискетой и книжечкой на польском языке. Этим дело и кончилось. Нет, к нам, правда, приходили письма - от родителей, которые благодарили нас и сообщали, что ребенок прекрасно выучил географию, что такую игру они давно хотели иметь и что мы занимаемся полезным делом. Иногда звонили и благодарили за игру, и на мой вопрос "На каком диске вы ее получили?" отвечали: "Ну как же?! На "Лучших играх для IBM PC". На мой домашний телефон звонили самые разные люди и задавали самые разные вопросы, начиная от того, как запустить игру, и заканчивая вопросами о "ворде", в котором что-то не получается. Однажды позвонил папа, который попросил помочь решить дочке задачу по информатике для 9-го класса - задачку решили! При этом некоторые благодарили и удивлялись продолжительности рабочего дня у нашей службы поддержки. Скажу честно, в тягость мне это не было: каждый, купивший пусть и пиратский диск с нашей игрой, был мне чем-то дорог. Через некоторое время все домашние освоили ответы на стандартный FAQ и поддерживали имидж компании.

Что самое интересное, после того, как ушел бухгалтер, и фирма развалилась, у нас с плеч упал большой груз. Оно и понятно: денег от фирмы, кроме бухгалтера, никто не видел. Более того, эти самые деньги, которые получал бухгалтер, мы зарабатывали на основном месте работы. Помимо того, что не надо было больше платить бухгалтеру, не нужно было платить налог на ремонт дорог и, главное, ездить в налоговую инспекцию. А делать то, что мы делали и раньше - компьютерные игры - нам никто не запрещал. Мы приступили к следующему проекту - "Игровой энциклопедии".

Игры и деньги

К этому времени, чтобы было чем кормить семью, я пошел работать менеджером в московское отделение одной из крупных корейских компаний, где мне приходилось воплощать исключительно чужие идеи, зато за это (извините за каламбур) платили деньги. Странным образом наличие денег помогает в воплощении своих творческих идей: не имея никакой фирмы, но располагая какими-то деньгами, оказалось куда проще реализовывать творческие проекты. Причем надо отметить, как это ни странно, вместе со мной эти самые творческие проекты брались воплощать люди, которые вообще не просили денег. Что еще более удивительно, к этому времени (середина девяностых) уже никто и не думал, что новая идея компьютерной игры способна завоевать весь мир и принести огромные дивиденды. И, тем не менее, помощь предлагали не только мои друзья, но и знакомые

Вид одного из экранов "Игровой энциклопедии" (тема "Геометрия"). Чтобы "колобку" сделать шаг к монетке, нужно знать, как выглядит пятиугольник



учителя, которые видели наши игры. Многие мои друзья брались запрограммировать игру или сделать для нее иллюстрации, потому что чувствовали, что мое упорство в конце концов доведет проект до стадии конечного продукта или даже до потребителя. В принципе, так случилось с проектом "Игровая энциклопедия", где в рамках одного игрового сюжета мы реализовали целых 40 тем для обучения школьным и околошкольным предметам. Там были, как темы для самых маленьких, такие как устный счет, таблица умножения, палитра художника, так и темы для старших школьников. Играющий должен выбирать путь к цели, называя предметы, расположенные справа, слева, сверху и снизу, осуществляя таким образом навигацию на поле.

Кстати, деятельность по созданию компьютерных игр косвенно помогала и зарабатывать. Круг знакомств и мое увлечение компьютерной графикой способствовали тому, что в 1996 году я поступил в американскую компанию "Силикон Графикс".

Уже первое месячное жалование окупило мои трехлетние затраты на создание игр. Работы в "Силикон Графикс" было немало, и создание игр пришлось приостановить. Но через два года мой контракт с американцами подошел к финишу, и я вновь взялся за приостановленный проект, который был посвящен всемирной истории.

Сапог? Италия!

Основная идея проекта заключалась в том, чтобы представить в наглядной графической форме исторический процесс в событиях и лицах. Что-то вроде исторического пасьянса, где наиболее важных исторических деятелей нужно "уложить" в цепочку современников. Одновременно в проекте реализовывалась энциклопедия, где всех этих деятелей можно рассмотреть на единой временной шкале. Для игры были заготовлены тексты биографий более пятисот исторических деятелей, а также описания наиболее важных исторических событий мировой и русской истории. На выполнение проекта ушло более трех лет. А с момента написания сценария - около семи лет. Нарисованный на ватмане прототип ленты времени занимал около четырех метров!

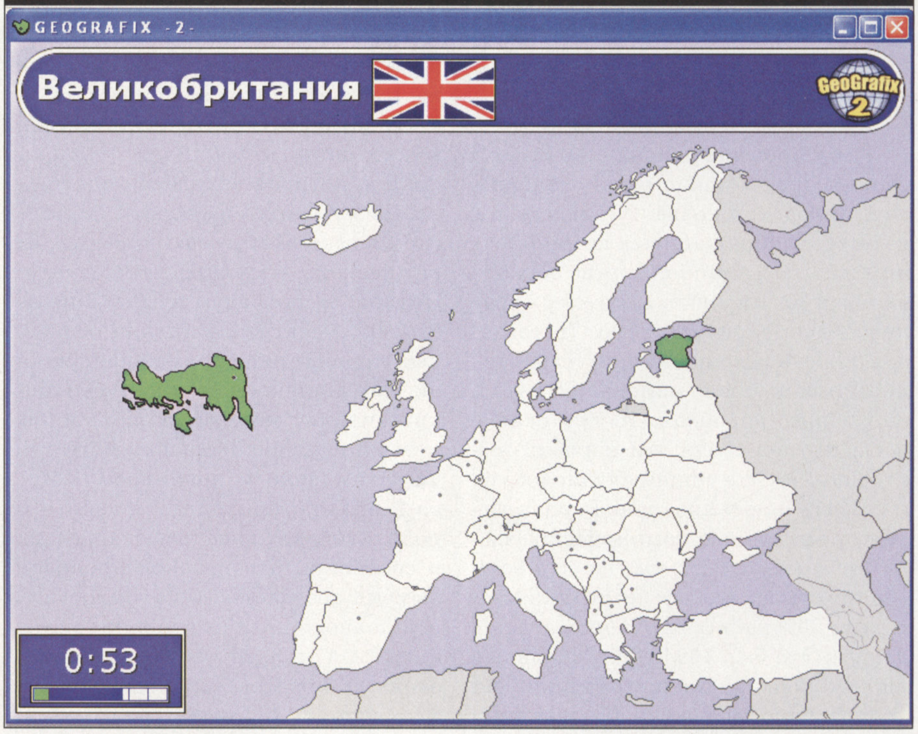
По ходу игры требуется выбирать исторических деятелей из трех предлагаемых вариантов. Если выбран правильный ответ, цепочка удлиняется. Если деятель попадает внутрь уже занятого интервала времени - цепочка сокращается, а играющий теряет попытку. Таким образом, в игре реализован известный принцип пасьянса или домино, когда игровую цепочку можно продолжить путем добавления только обдуманно выбранного звена.

Тестирование игры показало, что и дети, и взрослые зачастую не в состоянии соотнести известных исторических деятелей с временными периодами. Все знают, что современником гражданина Минина был князь Пожарский, а вот то, что в это же время жили Шекспир, Рубенс и Галилей многим вспомнить достаточно сложно. А были ли современниками Петрарка и Сергий Радонежский? Что ходить так далеко в глубь истории: большинство школьников, у которых я спрашивал, были ли современниками Пушкин и Карл Маркс, сходу отвечали, что между их жизнями лежит целая эпоха.

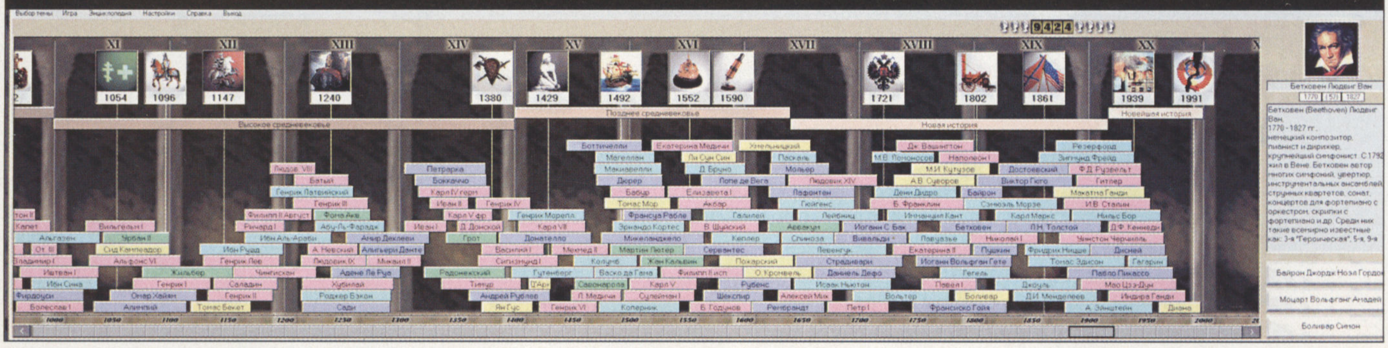
В начале 2000 года был сделан первый тираж, за распространение которого взялась компания "1С".



Принцип игры остался прежним



Щелкнув по любому деятелю, событию, периоду, можно получить его описание

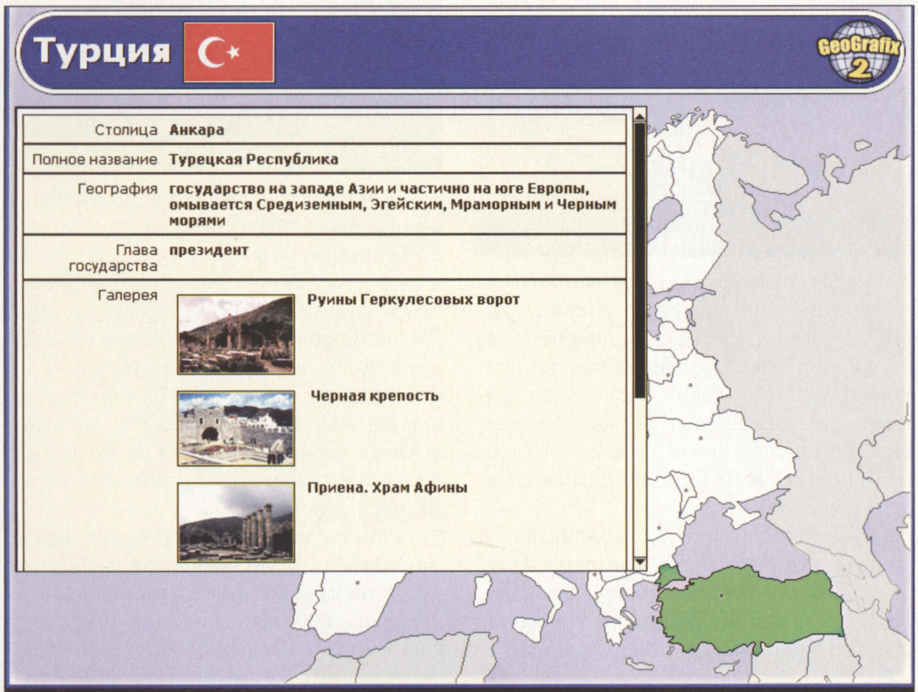


За три года продалось меньше 5000 экземпляров, и прибыль за такой немалый срок оказалась соизмерима с моей месячной зарплатой. Я уже думал, что с играми пора заканчивать, как один из моих друзей, талантливый программист Григорий Григоренко, вдруг поддался на мое предложение написать новую современную версию географического тетриса. Так в начале 2004 года появилась игра Geografix 2, издать которую взялась компания New Media Generation.

Игровой процесс остался прежним: основной задачей является создание карты мира. Для этого игроку поочередно показываются все страны выбранной части света. В течение того времени, пока страна "пролетает" над картой, необходимо развернуть ее правильным образом и опустить на свое место. Игрок видит не только контур, но и название страны, ее флаг.



Фото достопримечательностей оживили программу



"Географикс" - это еще и атлас

Однако теперь игра стала более красочной, в ней появилась возможность полюбоваться фотографиями достопримечательностей этих стран.

Игра не требует исходных знаний, а правила настолько просты, что дети пяти лет начинают играть в нее уже через пару минут и после определенной тренировки зачастую обыгрывают взрослых.

Имеется также сетевой вариант игры: побеждает тот, кто первым успеет собрать карту.

Как показал опыт, для запоминания стран дети изобретают множество аналогий, в то время как взрослые только и знают, что Италия имеет форму сапога.

Еще одна фишка "Географикса" - встроенный всемирный атлас (по состоянию на 2002 - 2003 год), содержащий всевозможную статистику и информацию по странам мира, штатам США и административным единицам РФ.

Новая версия стала мультимедийной



Материя не исчезает

Приятной неожиданностью стало предложение от Лаборатории систем мультимедиа МарГТУ сделать римейк моей "Игровой энциклопедии". Проект получил новое название "Учимся играя". Уже есть бета-версия программы, в которой была сокращена энциклопедическая часть проекта, а игровая - напротив, доработана. Реализованы новые возможности в плане графики и звука, например, в теме "Английские слова" по мере движения игрок также слышит произношение английских слов.

Если читающих сей труд молодых программистов не смутил опыт моих мытарств по созданию обучающих игр, хочется пожелать им дерзать в этом направлении. Да и не только в этом. Это так приятно, когда тысячи детей познают мир, пользуясь вашими программами!

С автором можно связаться по адресу alproh@aha.ru.

Н

Александр ВАСНЕВ

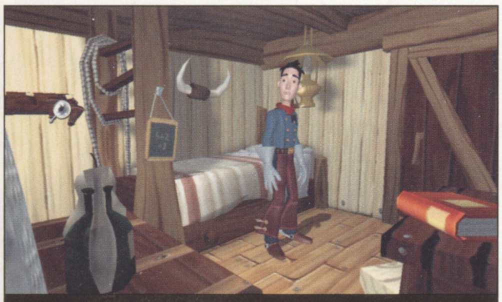
The Westerner, Фенимор Филлмор – Приключения на Диком Западе

Управление

The Westerner – это типичная point-and-click адвентюра от третьего лица, правда, с некоторыми особенностями. Так, при наведении курсора на активный игровой объект, указатель, как правило, принимает форму лупы. Это значок соответствует режиму просмотра (переходу к виду от первого лица). Варьирование возможных действий (взять, использовать, поговорить) осуществляется с помощью правой кнопки мыши.

Прохождение

После веселенького вечера минувшего дня, который закончился для Фенимора Филлмора артишоковым отравлением и потерей сознания, наш герой проснулся в одной из комнат на ферме Баннистеров. Первым делом надо осмотреться.

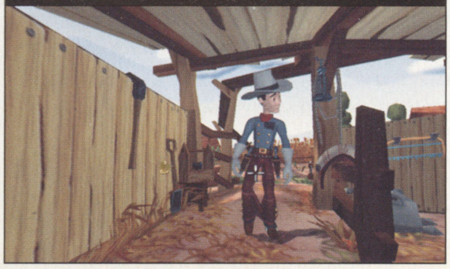


Начало пути

Рядом с кроватью мы замечаем свою кобуру и веревку. Их надо забрать. К тому же в ящике стола герой обнаруживает пару револьверов... игрушечных револьверов. Настоящие, видимо, позаимствовал не в меру ретивый сынок Баннистеров по имени Билли. Что ж, возвращение своего оружия и будет первым делом в повестке сегодняшнего дня.

Заходим в соседнюю комнату, в которой надо взять стоящие рядом с камином кузнечные мехи и лежащее на столе яблоко. Потом узнаем у миссис Баннистер, что Билли ушел в школу, а Джо уехал на ферму к соседу. Берем шляпу с вешалки и выходим во двор. Поворачиваем налево и собираем следующие вещи: около туалета ведро и бревно, в стойлах - седло, веревку и пилу.

Седло, веревка, пила — все на месте



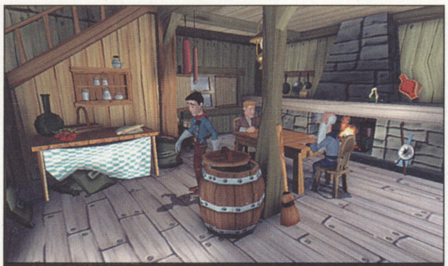
Со всем этим хозяйством идем к Райо. Надеваем на него седло. Но наш четвероногий друг отказывается помогать хозяину, пока его не покормят. Даем ему яблоко. Блин, забыл, ведь Райо не любит яблоки. В итоге получаем вместо красивого фрукта, продегустированный конем огрызок. Возвращаемся к дому и замечаем рядом с ним грядку с молодой морковью. Идем к Стелле, она сообщает нам, что морковь еще не выросла, для завершения этого процесса ее надо полить. Что ж, выходим во двор, наполняем ведро водой с помощью насоса стоящего перед домом и идем поливать (при поливке ведро с водой надо использовать на значке Посевы).



Говорят, сельский труд облагораживает

Когда шкала роста у морковины полностью заполнится, ее можно срывать. Рекомендуется сразу насобирать штук 30 овощей, чтобы потом не отвлекаться на черновую работу. Да, рядом с грядками стоит бельевая корзина. В ней лежит носок, берем его. Здесь пока все, кормим Райо и едем на соседскую ферму.

У Джонсов обсуждаем сложившуюся ситуацию с Джо и Элвином. Итак, нам надо найти еще одного добровольца, купить материалы для укрепления обороны фермы, и остановить поезд из Абилина. В доме Джонсов берем кочергу, стоящую рядом с камином, надеваем шляпу и выходим на улицу.



Из-за специфики местной камеры разглядеть кочергу бывает довольно трудно

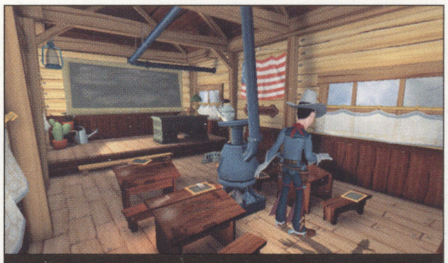
Там беседуем с Альмой, а затем едем к школе. Заходим в здание учебного заведения.

Знакомимся с мисс Рианнон, получаем по голове табуреткой от мистера Старека, после чего приходим в себя в абсолютно пустом классе. Поднимаем с пола выпавшие игрушечные пистолеты и шляпу. Осматриваем поме-



Снова в школу

щение, нас интересует самая дальняя парта от двери. Открыв ее, берем складной метр и идем к учительскому столу.



Искомая парта

В ящиках находим 5 долларов и ручку. Выходим из школы, спускаемся по ступенькам и поворачиваем налево и двигаемся по направлению к школьному двору. Там беседуем с Энни Джонс. Оказывается, Билли испугался приезда Фенимора и спрятался в своем тайном убежище. Чтобы помочь нам его найти, Энни согласна дать нам взаймы свою ищейку Тоби, но только после того, как мы подарим ей портрет Джесси Джеймса.

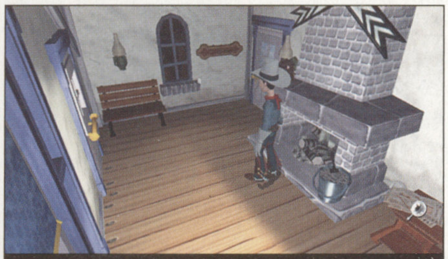
Теперь наш путь лежит в город. Заходим в салун, говорим с барменом, поднимаемся наверх. Бармен нас останавливает. Но деньги творят чудеса, и за 3 доллара Фенимор получает право посетить второй этаж, к тому же нам перепадает ключ от ванной. Поднявшись, наш герой первым делом заходит к доктору. У последнего есть портрет Джесси Джеймса, но отдать его нам, доктор согласен лишь после того, как Фенимор удалит ему зуб. Для этого понадобятся щипцы и виски XXX. Покидаем кабинет врача через дверь, расположенную напротив стола доктора. В соседней комнате берем с кровати чемоданчик, а со стола ключ от

Подушка, главное не забыть про подушку!



номера. Заодно пополняем запас наличности, порывшись в посудном шкафу и сундуке. Выходим в коридор, заходим в комнату 4, берем подушку со стула и лишние (не для нас) доллары в ящиках, сундуке и шкафу.

Теперь идем в ванную. Открываем дверь ключом, который дал нам бармен. В этой комнате для нас представляет интерес кусок мыла и коробок спичек. Забираем их и выходим на улицу по направлению к железнодорожной станции. Там беседуем с телеграфистом и заодно отправляем три телеграммы: тете Феломене ($2), президенту ($4) и другу Сэму ($2), с которым Фенимор познакомился по ходу игры 3 Skulls of the Toltecs. Если у вас не хватает денег на отправку телеграмм, значит, вы не совсем тщательно осмотрели комнаты в салуне. Далее заходим в здание станции, берем со скамейки очки, и проходим во внутренний двор, там приватизируем бревно и тачку.



Разглядеть очки тоже бывает проблемно (рядом с камином на газете)

Возвращаемся к телеграфисту. Ответ на телеграмму тете уже пришел, а с ним и $10. Далее обходим здание магазина. С тыльной стороны у этого дома есть ворота, но они заперты на здоровенный засов. Открыть их можно, перекинув веревку через шкив и привязав конец к бревну. Заходим внутрь, берем еще одну веревку и альпинистский ремень. Теперь идем в магазин с парадного хода. Покупаем в нем щипцы ($2). Возвращаемся к телеграфисту. Прибыл ответ на вторую телеграмму + $20 нам на счет. Снова посещаем магазин и покупаем в нем три газеты ($18). Прочитав прессу, Фенимор узнает много нового, например, как ограбить банк, взорвать мост и освободить заключенного. К тому же, интересными окажутся заметки про доктора Хенгельгоффера, Ученого Быка и автора сарсапарилловых дуэлей (всего в каждой газете по 3 заметки, при чтении – клик левой кнопкой мыши на изображении газеты - прочитывается одна заметка). Идем к телеграфисту, узнаем, что Сэм снова упал в яму и деньги выслать не может. Не беда, отправляем еще три телеграммы: Ученому Быку ($1), Доктору Хенгельгофферу ($3) и поэту Эдгару П. Аллану ($2). Настало время для визита в офис шерифа. Беседуем со стражем правопорядка, затем подходим к задней стороне здания, в которой расположена тюрьма, и разговариваем с узником. Возвращаемся к шерифу и расспрашиваем его про судьбу заключенного.



Вот в этой камере сидит Том Постом. Пока сидит

Наговорившись вволю, снова идем на станцию и получаем ответ от Ученого Быка + $40. С этими деньгами идем в магазин и гуляем на полную катушку. Наш герой становится счастливым обладателем гидравлического домкрата ($8), тирольского ремня ($5), мобильного телеграфа ($8) и виски XXX ($7). Заодно покупаем право посещения секции одежды за $5 (дверь внутри магазина, в левой стене). В этом отделе нас интересует котелок. После удачного шопинга спрашиваем продавца о покупке средств для обороны ферм (нужна карточка VISA) и динамита (нужно разрешение, подписанное шерифом + именной чек на $100). Снова идем к телеграфисту и получаем телеграмму от доктора Хенгельгоффера + $30. Возвращаемся к бедняге-доктору и сообщаем ему, что можно приступать к операции. Пока доктор очухивается, забираем зуб, портрет Джесси Джеймса и едем к школе.

Отдаем портрет Энни, которая разрешает нам воспользоваться услугами ее ищейки. Понюхав носок Билли (взятый из бельевой корзины на ферме), Тоби за пару минут находит тайное убежище. Правда, есть одна проблема: оно расположено высоко на дереве, и просто так в него не попасть. Но у нас есть веревка. По веревке залезаем на дерево и требуем у Билли вернуть револьверы. После недолгих препирательств Фенимор узнает, что пистолеты в школьной уборной. Этот "домик для размышлений" расположен слева от школы, если стоять к ней лицом. Заходим в уборную и закрываем дверь. Дальше дело скриптов. Ура! Пистолеты найдены. Идем к дороге. Нам показывают ролик об аварии перед школьным двором экипажа с негритянкой Ливи и доктором. Беседуем с Ливи, которая соглашается организовать встречу Фенимора с Рианнон, но сначала нам надо поменять колесо у экипажа и нужно достать пальто, очки, котелок, чемоданчик и еще что-то вроде подушки для придания большой солидности фигуре Филлмора. Все это - для того, чтобы выдать себя за доктора. Ставим домкрат под телегу, затем поднимаем повозку. Доктор при этом с нее падает, подходим к нему и освобождаем пьянчугу от пальто. Возвращаемся к Ливи. Даем ей очки, шляпу и чемоданчик и рассказываем про идею с подушкой. Пальто у нас тоже есть, но его надо сначала постирать. Едем на ферму к Элвину Джонсу. Там замечаем колесо в свинарнике и пытаемся потрогать свинью, затем идем к Альме. Она разрешает забрать колесо и заодно рассказывает, что свинья ест рыбу. Идем в дом и разговариваем с Элвином, который объясняет нам, как надо ловить рыбу. Поднимаемся на второй этаж и берем с пола корзинку. Спускаемся вниз и выходим во двор, Идем к бревнодержателю ACME (он стоит справа от дома, если стоять к дому лицом) и распиливаем все бревна из наших запасов. Теперь наш путь лежит в город. Снова посещаем телеграфиста и пытаемся от имени шерифа отправить телеграмму комиссару с просьбой освободить заключенного. Телеграфист отказывается. Зато нам удается получить ответ от Эдгара П. Аллана с рифмой для сарсапарилловой дуэли. Идем к дрезине, залезаем на нее и едем по направлению к мосту. Там вылезаем и топаем к реке. Ставим корзинку на пляж, заходим на середину реки, становимся напротив корзинки и пытаемся ударом кулака выкинуть форель из воды на пляж.



Приблизительно так надо стоять в реке, чтобы рыбалка прошла успешно

Когда нам это удается, рыба приземляется аккурат в корзину. Берем улов и возвращаемся к дрезине. Переезжаем через мост, подбираем веревку и топор. С помощью альпинистского ремня залезаем на столб и там, используя мобильный телеграф, отсылаем в город телеграмму на имя шерифа, сообщающую о прибытии комиссара. Заодно можно похулиганить и отправить сообщения на имя Рианнон и Джона Старека. Возвращаемся на дрезине в город.

Едем на ферму Баннистеров и просим Стеллу постирать пальто, она соглашается. Идем к мойке (туда, где мы нашли носок), кладем мыло на мойку и пальто в бельевую корзину. Возвращаемся к Стелле и говорим, что все готово. Пока Стелла стирает, идем к пеньку напротив дома и на нем рубим заранее распиленные дрова. Тем временем Стелла заканчивает стирку, но пальто из-за плотной ткани будет очень долго сохнуть на воздухе. Так не пойдет. Благодарим Стеллу, берем пальто и идем в дом. Кидаем в камин нарубленные дрова, поджигаем их при помощи спичек из салуна и раздуваем огонь мехами. Когда пламя разгорится,

вешаем пальто на вешалку и ждем, пока оно высохнет. Снимаем чистое пальто, выходим из дома и едем на ферму Элвина.

Там кладем в миску рыбу и, когда свинья начнет ее поедать, резко опускаем заслонку. Все, животное не будет нам мешать. Идем в дом, поднимаемся на второй этаж, приставляем стремянку к окну, вылазим на карниз, вешаем тирольский ремень на веревку и спускаемся по ремню вниз. Чтобы вытащить колесо, используем кочергу. Последняя при этом сломается, но это поправимо, поскольку в углу свинарника стоит абсолютно новая кочерга. Подходим к колесу, грузим его на украденную на станции тачку и едем к телеге. Меняем колесо, даем Ливи пальто. Все, теперь можно ехать к Рианнон.

Маскарад удался. Старек даже заплатил "доктору" $20 за визит. Но, к сожалению, нацепленные очки, затрудняют координацию Фенимора в пространстве и, зацепившись за табурет, наш герой вываливается из окна спальни Рианнон во внутренний двор. Так теперь надо придумать, как сбежать с ранчо, ведь парадный вход для нас закрыт. Берем стоящую на скамейке лампу и огибаем дом с правой стороны. Заходим в дверь, там сидит Ливи. Она соглашается открыть окно в спальной Рианнон, чтобы Фенимор смог снова попасть в дом, и также сообщаем нам о потайном ходе, ведущем из поместья наружу. Далее мы берем со стола морковку, инспектируем ящики на пример наличности. Пытаемся взять книгу по истории Древнего Рима. Негритянка возражает, но в тоже время она готова ее обменять на кость какого-нибудь святого. Даем ей зуб доктора и забираем книгу. Идем обратно, залезаем в окно, забираем деньги из шкафов и книгу "История Ренессанса" со стола. Выходим в коридор, по дороге берем еще один том – "Искусство Средних веков", заходим в спальню Ливи, там лежит "История Древнего мира".


Комната Ливи

Ее тоже берем, спускаемся вниз. Заходим в дверь справа, это библиотека, проходим через нее в кабинет Старека. Берем последний том - "Историю Греции" со стула, фотокамеру с кресла. Возвращаемся в библиотеку. У входной двери обращаем внимание на книжный шкаф. Там стоят два тома из серии "История искусств", ("История Египта" и "История современности"), ставим на свободные места найденные книги. И вот перед нами пазл: надо надавить на корешки книг по порядку в соответствии с временной последовательностью исторических периодов, начиная с самого раннего (Древний мир, Египет, Греция, Рим, средневековье, Ренессанс, современность).

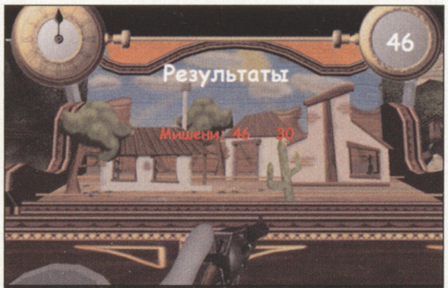

Тот самый шкаф

Открылся подземный ход. Заходим в него, достаем лампу и выбираемся на волю.

Едем в город. Заходим в салун. Пытаемся поговорить с парнем в белой куртке. Он, однако, явно нелюбезен. Но бармен за $5 знакомит нас. Парня зовут Вилли, он контрабандист. Очень ценное знакомство. У него покупаем (торгуйтесь, говорите, что больше $10 у вас нет, цена упадет в 1,5-2 раза) разрешение на приобретение динамита и смазку с металлическими примесями для роботов. Идем к дрезине и едем по второму направлению на стрельбище. Говорим с торговцем о роботах. Затем втихаря меняем смазку и делаем взнос за участие в соревновании.

Тир

Стрельба левой клавишей мыши, прицел – курсор, главное убивать бандитов в красном, не трогая фигурки мирных жителей. Первые четыре уровня довольно легки, на пятом нам надо состязаться с роботом. Если вы подменили смазку, то проблем не возникнет. Но у робота можно выиграть и честно (результат 55 попаданий – вполне реален, тогда, как робот Артурито выбивает лишь 50). Главное надо знать, что если убить бандита достаточно быстро, то включается режим скорострельности, когда фигурки бандитов появляются сразу одна за другой, а не через некоторый промежуток времени.



46 очков - неплохой результат, но можно и лучше

Дело сделано, винчестер наш, и мы возвращаемся в город. Подходим к телеграфисту. Он просит нас отнести телеграмму шерифу. Сказано - сделано. Шериф едет на станцию встречать комиссара, но при этом закрывает дверь своего офиса. Идем к задней стороне дома и говорим с Томом. Даем ему складной метр. Он достает ключ и отдает его Фенимору. Открываем с его помощью входную дверь и обыскиваем офис. Кроме денег нас интересует приказ о назначении шерифа на стене и красный плащ из среднего ящика у оружейной стойки.


Не забудьте про приказ о назначении на должность шерифа


И про красный плащ

Теперь идем к быку. Согласно статье, устраиваем представление с красным плащом перед носом травоядного. Результат: бык контужен, стена тюрьмы уничтожена. Том свободен.

Едем на ферму к Элвину. Том прячется на втором этаже в шкафу. Подходим к нему и просим подделать подпись шерифа. Даем ему разрешение на приобретение динамита, приказ о назначении шерифа (подписано шерифом) и ручку.


Хорошо спрятался, ничего не скажешь

Пару секунд - и у нас настоящее липовое разрешение.

Едем в город. Нам еще нужен именной чек и карточка VISA, достать их можно в банке. Но банкир лишь смеется над Фенимором. Придется грабить. Но сначала нам придется избавиться от надоедливого спутника – Коротышки. Идем в салун, подходим к Усачу, он предложит сыграть в сарсапаррилловую дуэль. Правила просты. Усач называет начало фразы, Фенимор выпивает стопку и должен дать ответ в рифму. Единственная проблема, что



Хорошая позиция для стрельбы, вы не находите!



Нужны улики, шериф! Будут тебе улики

наш герой знает всего лишь пару игровых рифм. Поэтому первые раунды мы будем проигрывать, зато пополним запас первых частей рифм. Затем нам повезет, и Усач назовет рифму, окончание которой Фенимор знает. Тогда право первого хода перейдет к нам и Филлмор сможет пополнить запас окончаний рифм. Усач падет скоро. Надо только помнить, что после каждого выигранного раунда, чтобы сыграть снова, придется выйти из салуна и снова зайти. После пары выигранных раундов место Усача займет Толстяк, а затем Торговец со стрельбища. Когда последний противник будет повержен, можно идти и играть с Коротышкой. Рано или поздно мы и его одолеем. Тогда выходим на улицу, топаем в банк и фотографируем банкира. Затем идем в отдел одежды, спускаемся вниз по лестнице и проявляем и печатаем фотографию. Затем возвращаемся в банк, просим банкира отключить вентиляторы. И пока он отвлечен, ставим фотографию перед объективом камеры слежения. А когда банкир вернется, достаем револьверы и пытаемся ограбить банк. Банкиру удается спрятаться в сейфе с деньгами, но банк-то в нашем распоряжении. С помощью кочерги открываем дверь за стойку и в ящиках шкафа находим карточку VISA и именной чек.

Пора затовариваться. Вначале предъявляем продавцу карточку и получаем в распоряжение полный арсенал, правда, на обратной дороге на ферму Элвина, бандиты Старека устраивают засаду. Будем пробиваться. Элвин дает нам динамитную шашку с подожженным фитилем. У нас в запасе минута. Левой кнопкой управляем движением, правой стреляем. Надо пройти четырех бандитов. И вот путь свободен. Возвращаемся обратно в город, с помощью разрешения на покупку динамита и именного чека приобретаем взрывчатку и специальное автоматическое пусковое устройство за $12. Выходим из магазина. Идем на станцию. Шериф еще ничего не знает, поэтому спокойно рассказывает нам байки из своей практики. Затем на дрезине едем к мосту. Спускаемся к реке, и с помощью пускового пояса закладываем взрывчатку у верхних перекрытий моста. Затем отходим подальше (см. рис) и с помощью винчестера поджигаем фитиль. КАБУУУМ.

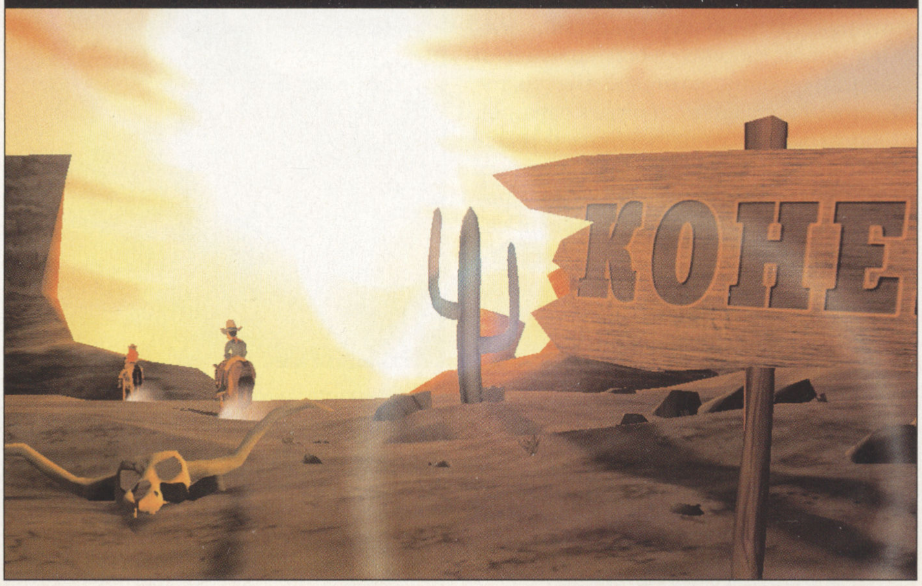
Едем на ферму Элвина Джонса. Там уже все готово к отражению атаки. В окопе слева подбираем ногу Тольтеков и возвращаемся к мосту. Встречаем шерифа, который вовсю ищет улики, подтверждающие его гипотезу о Супер-Фермере. Подкидываем на пляж яблоко, надкусанное Райо.

Шериф его находит и довольный возвращается в город. Мы за ним. Идем к офису. Шериф у задней его части ищет отпечатки ног того, кто разрушил тюрьму (он уверен, что тюрьма - это тоже дело рук Супер-Фермера). Делаем отпечаток ноги Тольтека на грязном участке земли неподалеку. Шериф находит улику и спешит к дому мистера Старека. Туда же отправимся и мы. В дом проникаем через водосток. Идем в комнату Рианнон, вылезаем через окно и вновь огибаем дом с правой стороны. Далее - ролик. Рианнон сбегает с Фенимором на ранчо Элвина, притворившись заложницей. Туда же является Старек с командой. Во время переговоров он признается, что убил отца Рианнон. Начинается свара. Цель игрока в последующей разборке, играя поочередно за разных персонажей (Фенимор, Том, Элвин, Рианнон, Джо и Альма) вывести из строя всех противников. Как только последний враг будет повержен, принимайте поздравления. Игра пройдена.

В одном ящике стола нас ждет карточка VISA, а в другом — чек



Конец



Персонажи игры

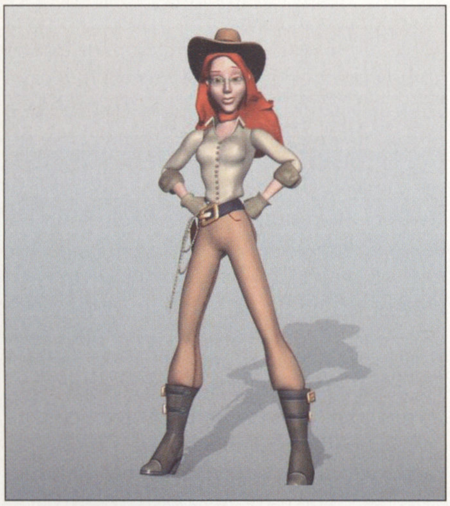
Фенимор Филлмор



Возраст: 20 с небольшим.

Странствующий искатель приключений. Страдает сильной формой аллергии на всякую растительность, особенно на артишоки. По профессии Фенимор Филлмор - стрелок, а по жизни – неудачник. Но с нашей помощью герой сможет свернуть горы на своем пути, а попутно наказать преступников, спасти друзей и покорить сердце девушки своей мечты.

Рианнон Старек



Возраст: нескромный вопрос.

Богатая наследница, школьная учительница и просто красавица. Рианнон олицетворяет собой новый тип главных героинь, которые, вместо того, чтобы постоянно терять сознание, придумывают планы дерзких и опасных операций, реализация которых ложится на плечи доведенных до полуобморочного состояния главных героев.

Мистер Старек

Возраст: предпенсионный.

Дядя Рианнон. Самый плохой и самый могущественный персонаж в Старек-Сити. Терпеть не может фермеров и помогающих им героев. Как и практически все отрицательные персонажи, любит деньги и власть. И того и другого на момент начало игры у него в избытке. Имеет далеко идущие пла-



ны в отношении своей племянницы по части обустройства ее личной жизни.

Джо Баннистер



Возраст: 33 года.

Аграрий до мозга костей. Верный и надежный товарищ. Лучше умрет, чем продаст кому-нибудь свою ферму. И скорей всего, он и в самом деле, был бы убит в неравном бою с покусившимися на родную хату негодяями, если бы не помощь Фенимора.

Стелла Баннистер



Возраст: около 30 (но это тайна).

Домохозяйка. Истинная жена фермера. Во всем полагается на мнение мужа. Неплохо готовит, особенно удачно у нее получаются блюда из артишоков. Несколько легкомысленно относится к процессу воспитания сына, в результате чего ее отпрыск помышляет мелкими пакостями, направленными в основном на проезжающих мимо героев.

Билли Баннистер



Возраст: младший школьный.

Сорванец. Любит приключения, оружие и перестрелки. Пока Фенимора откачивали после артишоковой запеканки, пострел стащил у бедолаги настоящие револьверы, заменив их своими, игрушечными. И в результате первую половину игры герой будет вынужден провести в поисках своей экипировки.

Элвин Джонс



Возраст: древний.

Единственный сосед Джо. Всю свою жизнь Элвин работал с землей. Вначале он был фермером, затем могильщиком и, наконец, археологом. На старости лет вернулся к сельскому хозяйству. Как говорится, первую любовь не забудешь. Лучший рыбак по эту сторону Пекоса.

Альма Джонс

Возраст: выглядит на пару десятков лет моложе, чем Элвин, но точный возраст неизвестен.



Нашла свою судьбу во время археологических раскопок, в которых принимал участие ее будущий муж. Любимый род деятельности - сидеть в кресле и создавать другим проблемы.

Энни Джонс



Возраст: 7 лет.

Маленькая, хорошо воспитанная девочка. Преданная фанатка Джесси Джеймса. В обмен на портрет Джесси она, наверное, способна даже продать родину.

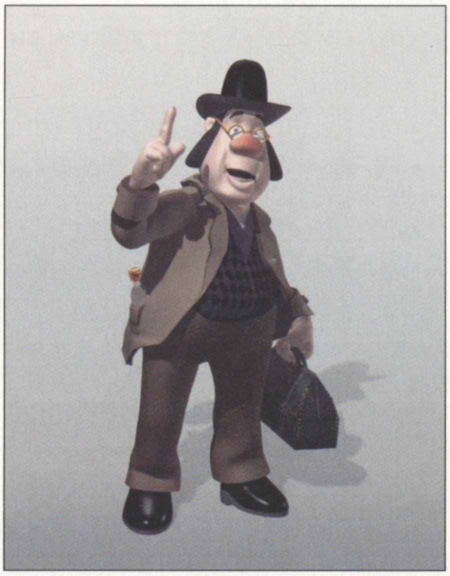
Шериф Слокум



Возраст: 45, под стать любимому калибру.

Шерлок Холмс Дикого Запада. Прекрасно усвоил уроки своего наставника по поиску и классификации улик. Способен распутать почти любое дело, особенно, если под рукой есть подходящая кандидатура на роль преступника, из числа фермеров, разумеется.

Доктор Бум



Возраст: и-ик, уже забыл.

Неплохой врач. Чересчур сильное увлечение к выпивке не позволило установить другие факты из биографии доктора, поскольку он их попросту забыл. Но, мастерство, видно, так быстро не пропьешь, и это радует.

Ливи



Возраст: 35.

Гувернантка Рианнон. Обожает свою хозяйку и ради ее счастья готова буквально на все. Коллекционирует кости святых, которые защищают ее от злых духов.

Том Постом

Возраст: средний.

Фермер, а в прошлом специалист по подделыванию документов. После бурной молодости решил завязать с прошлым и заняться честным делом, сельским хозяйством, к примеру. Но выбрал для этого неудачное место,



Старек-сити. На момент начала игры Том сидит в тюрьме по сфабрикованному обвинению в краже скота.

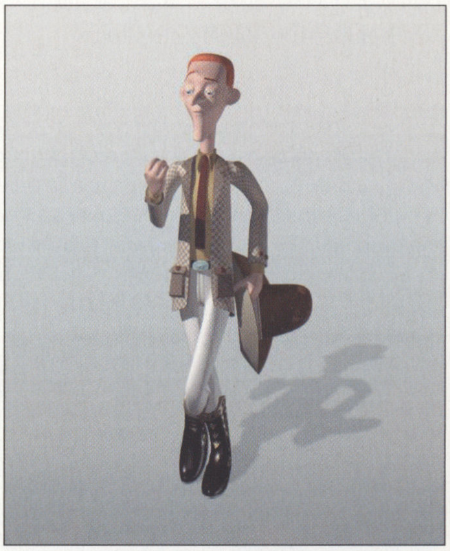
Вилли



Возраст: неизвестен.

Контрабандист. Грезит о светлом будущем, о яхте, о кругосветном путешествии... В суровом настоящем за определенную сумму готов предложить Фенимору широкий выбор товаров, "не облагающихся налогами".

Флойд Рендом



Возраст: 30 лет.

Богатый конезаводчик. Единственный претендент на звание жениха Рианнон (во всяком случае, ее дядя в этом абсолютно уверен). Думает лишь о бизнесе, деньгах и выпивке, а посему его шансы на брак с мисс Старек равны нулю (а в этом уже уверена сама Рианнон).

В тылу врага

В каталоге игры найдите файл game.pak, сделайте резервную копию, а оригинал переименуйте в game.zip. Откройте game.zip при помощи подходящего менеджера архивов. Разархивируйте файл \set\registry\lod.reg и откройте его "Блокнотом" (Notepad). Найдите раздел "easy" и приведите его к следующему виду:

```
{easy
        {enemy
                {health 0.0}
                {accuracy 0.0}
                {thickness 0.0}
                {burst 0.0}
                {firing_timeout 0.1}
        }
        {player
                {health_increase 99}
                {burst 1.0}
                {accuracy 99}
                {thickness 99}
                {health 99}
        }
```



Замените файл в архиве измененным. Переименуйте game.zip обратно в game.pak. Запустите игру, и вы убедитесь, что легкий уровень сложности стал по-настоящему легким. Можете сами поэкспериментировать с различными числовыми значениями (но не забывайте про бэкап!).

Spider-Man 2: The Game

Изменение параметра здоровья.

Вам придется отредактировать файл с сохраненной игрой. Вот какие шаги нужно предпринять:

1. Сделайте резервные копии файлов gamestat.ini и game#.ini (где # номер "сохраненки" от 0 до 9) из папки \Spider-Man 2\System.

2. Откройте оба файла в "Блокноте" (Notepad).

3. В файле \Spider-Man 2\System\gamestat.ini замените строку:

MaxHealth=100 // 200 is upgraded value

на

MaxHealth=1000 // 2000 is upgraded value

и сохраните файл.

4. В файле \Spider-Man 2\System\game#.ini измените строку:

Health=100 MaxHealth=100

на

Health=1000 MaxHealth=1000

и сохраните файл.

Таким образом вы получите 1000 хитпоинтов (если захотите, можете ввести более высокие значения). Изменять текущее значение параметра здоровья также можно совершенно свободно. Просто сохраните игру у ближайшего чекпоинта и отредактируйте соответствующий файл. Ищите строчку Health=### в файле game#.ini (где # - числовые значения).

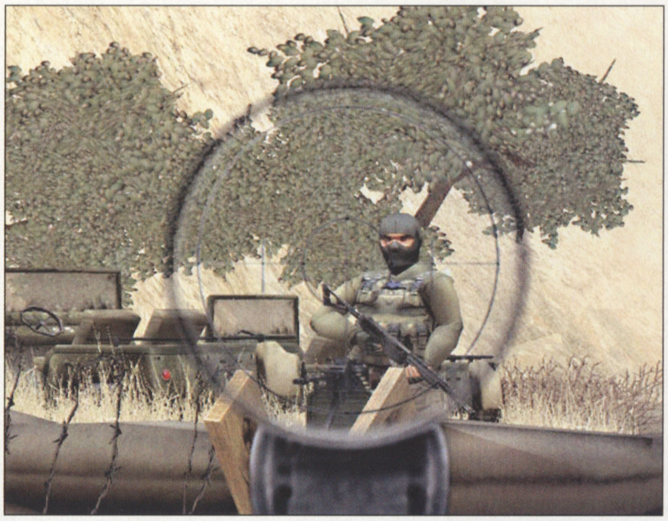


Marine Sharpshooter 2: JungleWarfare

Начните игру, нажмите кнопку "9" и вводите код (вы должны услышать звук, подтверждающий, что код принят):

mpgod - переключение "режима бога";

mpguns - все оружие и полный боекомплект.





Soldner: Secret Wars

Хотите получить по тысяче всех предметов? Прежде всего, сделайте резервные копии сохраненных игр и тех файлов, которые вы будете редактировать. Затем в папке \game\User\Campaigns\Campaign Template\Warehouse отредактируйте файл Stockpile.txt. Приведите его к следующему виду:

deserteagle:1000
five7n:1000
m1911a1:1000
mark23:1000
mark23_silenced:1000
model183:1000
qsz92:1000
ak47:1000
ak74:1000
ak74su:1000
aug:1000
awm:1000
famas:1000
g11:1000
g36:1000
g36c:1000
g3a3:1000
galil:1000
hecate2:1000
hk53:1000
jackhammer:1000
l85a1:1000
m249saw:1000
m4carbine:1000
m4carbine_grenade:1000
m60:1000
m82a1:1000
mg3:1000
milkor:1000
mp5:1000
mp5sd:1000
oicw:1000
p90:1000
psg1:1000
rg6:1000
saiga308:1000
spas15:1000
steyertmp:1000
sv98:1000
svd:1000
type95:1000
ump:1000
usas12:1000
Alhambra:1000
LAW80:1000
PzF3:1000
C90:1000
C90_AM:1000
C90_BK:1000
Bombingkit:1000
Medikit:1000
Toolkit:1000
SniperKit:1000
BodyArmor:1000
c4motion:1000
c4remote:1000
c4timed:1000
commanderkit:1000
craterfx:1000
detector:1000
MSPKit:1000
Radio:1000
RB_A-10:1000
RB_Ah-6:1000
RB_Ah-6_mg:1000
RB_An-24:1000
RB_An-72:1000
RB_Apache:1000
RB_C130:1000
RB_Chinook:1000
RB_Comanche:1000
RB_Dauphin:1000
RB_Dauphin_t:1000
RB_f-117:1000
RB_f15:1000
RB_f16:1000
RB_f18:1000
RB_f1_mitshubishi:1000
RB_harrier_m4:1000
RB_hokum50:1000
RB_Ka-29:1000
RB_Ka-60:1000
RB_Mi-17:1000
RB_Mi-24:1000
RB_Mi-38:1000
RB_Mig-29:1000
RB_Osprey_v22:1000
RB_Q5_fantan:1000
RB_Su-25:1000
RB_Su-31:1000
RB_UH60:1000
RB_UH60_M:1000
RB_y-7h:1000
RB_Yak-41:1000
RB_Yf22:1000
RB_Bmd2:1000
RB_bmp1:1000
RB_bmp3:1000
RB_hdt-10p:1000
RB_m2a:1000
RB_m2a1:1000
RB_t-80:1000
RB_t-90um:1000
RB_Tunguska:1000
RB_Type-85:1000
RB_Type-98:1000
RB_Type-63:1000
RB_Type-89:1000
RB_313:1000
RB_Avenger:1000
RB_Bj-212a:1000
RB_Brdm1:1000
RB_Brdm2atgm:1000
RB_Btr-70:1000
RB_Btr-90:1000
RB_Cobra:1000
RB_Eq2102:1000
RB_Gaz-3937:1000
RB_Gaz66:1000
RB_Hemtt_loaded:1000
RB_Hemtt_trans:1000
RB_Humvie:1000
RB_Izh2126:1000
RB_Lada:1000
RB_Landrover:1000
RB_Pcvjeep:1000
RB_Pcvjeep_gun:1000
RB_Supply_v:1000
RB_Tract:1000
RB_Transporter_04:1000
RB_Type93:1000
RB_Ural-6301:1000
RB_Wz551:1000

Для того, чтобы чит заработал, необходимо начать новую кампанию.









Денис ЩЕЛОЧКОВ

Инструментарий читера

Понятие читерства (от англ. "cheat" - мошенничество, жульничество, надувательство) в современном игровом сообществе зачастую подразумевает нечто негативное. Практически на всех игровых форумах периодически всплывают споры об оправданности использования читов. Однако, на мой взгляд, данная тема не имела, не имеет и никогда не будет иметь серьезных предпосылок для дискуссии, разве что в пределах детсадовской площадки. И чтобы понять это, достаточно посмотреть на читерство без эмоциональных порывов и при этом постараться не смешивать все в одну кучу.

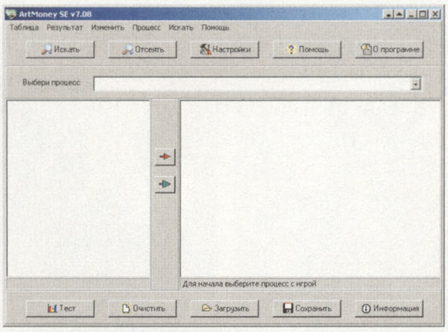
Структурный подход, правильно расставленные рамки и границы, ячейки и полочки – все это помогает без особых усилий представить на суд желающих кинуть камень в сторону читеров иную картину. Ведь каждый игрок, каким бы честным он ни был, рано или поздно сталкивается с жульничеством со стороны AI. Есть, конечно, исключения. Например, использование читов в стратегиях или симуляторах только портит игровой процесс. К исключениям относятся и все многопользовательские игры по понятным для всех причинам. Но во всех остальных случаях читерство можно смело рассматривать как инструмент гибкой настройки сложности игры под конкретного игрока, этакое облегчение виртуальной жизни, способное сберечь нервы, сэкономить время, обойти ошибки, допущенные разработчиками при разработке игры или появившиеся после ее локализации.

Читы бывают двух видов – текстовые и программные. Первые вводятся в процессе игры с клавиатуры и заранее предусмотрены разработчиками. Сюда же относятся изменения, которые можно внести "руками", отредактировав какой-нибудь файл игры или изменив запись в реестре операционной системы (с данными персонажа, например, или с настройками игры). Ко второму виду относят редакторы памяти (их часто называют "сканерами памяти"), тренеры (готовые к использованию небольшие программки, созданные с помощью редакторов памяти) и шестнадцатеричные редакторы, позволяющие находить и редактировать сохраненные в процессе игры данные. У второго вида есть несколько преимуществ перед первым. Во-первых, можно изменять или "замораживать" практически все показатели: значение жизни, количество патронов, очки опыта, отсчет времени и т.п. Во-вторых, некоторые из них способны создавать дамп памяти для последующего восстановления, т.е. их можно использовать в качестве сейвов, если в игре режим сохранения не предусмотрен или ограничен определенным числовым значением. И, в-третьих, использование редакторов памяти освобождает игрока от поиска готовых читов в Сети - делает его независимым и уверенным в себе читером!

Поскольку на каждом нашем диске мы выкладываем книгу читов (Cheat Book), содержащую коды и подсказки по свежим играм, то данный материал мы решили посвятить преимущественно редакторам памяти, предоставив в распоряжение читателей лучшие образцы оружия профессиональных читеров.

ArtMoney SE версия 7.08

- Автор **ArtMoney Team**
- Распространяется **Бесплатно**
- Сайт **www.artmoney.ru**
- Поддерживаемые ОС **Win95/98/ME/NT4/2000/XP**

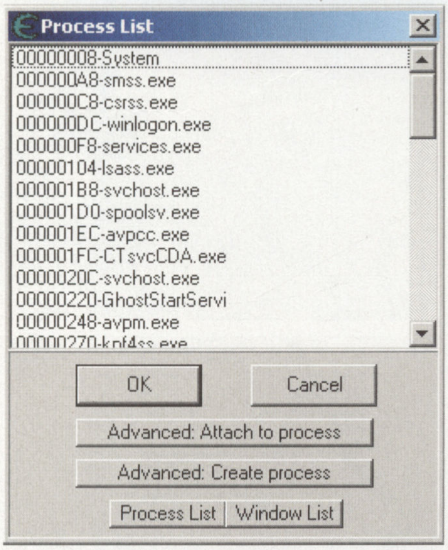


Отечественный редактор памяти, считается одним из лучших. Имеет русскоязычный интерфейс и подробный мануал. Умеет сканировать память или файлы игры для поиска заданных значений. Поиск разделяется на два этапа. Сначала программа обнаруживает все заданные значения. После чего вы переключаетесь в игру и меняете требуемый параметр хотя бы на одну-две единицы. Производите повторный поиск нового числа. На этом этапе происходит отсев ненужных значений из тех, что были найдены первоначально. В итоге определяются один или несколько искомых адресов памяти, которые и подвергаются изменению – выставляется нужное значение. Примечательно, что ArtMoney позволяет обманывать даже те игры, в которых нет числовых данных - например, где жизнь, энергия или количество патронов выражены посредством графических индикаторов.

На сайте ArtMoney имеются готовые таблицы с найденными значениями для различных игр. Набор таких таблиц с подборкой скинов и редактор скинов ищите на диске.

Cheat Engine 4.3

- Автор **Dark Byte**
- Распространяется **Бесплатно**
- Сайт **members.brabant.chello.nl/~p.heijen/Cheat%20Engine**
- Поддерживаемые ОС **Win95/98/ME/NT4/2000/XP**

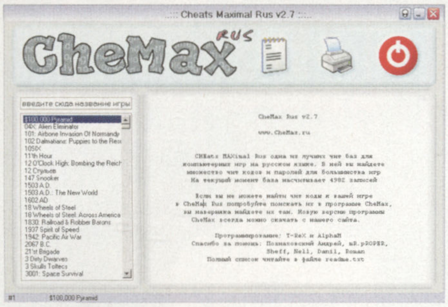


Довольно простой редактор памяти, хоть и имеет множество тонких настроек. Немного не продуман интерфейс. Не поддерживает русский язык.

CheMax RUS 2.7

- Автор **T-ReX и AlphaM**
- Распространяется **Бесплатно**
- Сайт **chemax.ru**
- Поддерживаемые ОС **Win95/98/ME/NT4/2000/XP**

Русскоязычная база с читами для компьютерных игр. Приятный интер-



фейс, небольшой размер дистрибутива и огромное количество представленных игр - на текущий момент база насчитывает 4982 игры.

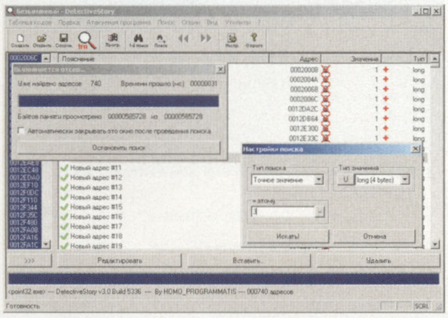
CheMax 3.9

★ Автор **T-ReX и AlphaM**
★ Распространяется **Бесплатно**
★ Сайт **chemax.ru**
★ Поддерживаемые ОС **Win95/98/ME/NT4/2000/XP**

От русской версии отличается более частым обновлением базы данных, поскольку не требует людских ресурсов для перевода текстов. Если вы не нашли коды к какой-либо игре в CheMax RUS, то вы, скорее всего, найдете их здесь.

DetectiveStory версия 3.0 (5336)

★ Автор **HOMO_PROGRAMMATIS (Александр Милославский)**
★ Распространяется **Бесплатно**
★ Сайт **detectivestory.da.ru**
★ Поддерживаемые ОС **Win95/98/ME/NT4/2000/XP**

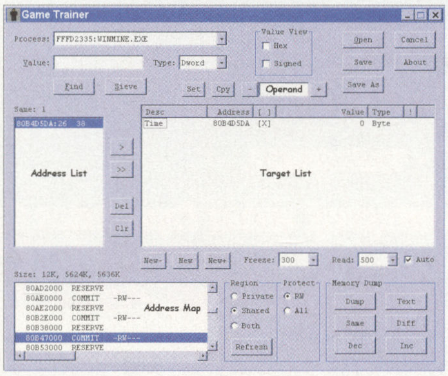


Лучшая с точки зрения удобства и, пожалуй, самая перспективная (часто обновляется) программа от нашего соотечественника. Имеет продуманный до мелочей интерфейс, различные виды поиска данных, сортировку найденных адресов, возможность создавать тренеры и практически все то, что есть у ArtMoney и MTC! Из уникальных особенностей – быстрое сохранение и загрузка игры посредством дампа памяти (вешается на горячие клавиши), а также сворачивание "непослушных" игр, которые блокируют сочетание клавиш Alt+Tab, Ctrl+Esc, кнопочку пуск и Alt+Ctrl+Delete. Русскоязычный хелп с подробными примерами взлома прилагается отдельным файлом.

GameTrainer

Хоть и довольно "древняя" программа, но с основными обязанностями

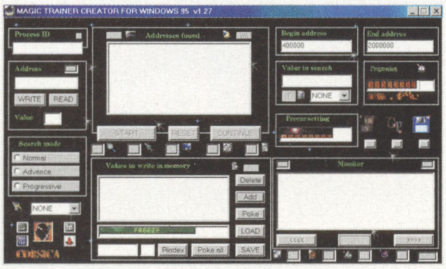
★ Автор **Poisonpunk (geo@yahoo.com)**
★ Распространяется **Бесплатно**
★ Сайт **Отсутствует**
★ Поддерживаемые ОС **Win95/98/ME/NT4/2000/XP**



справляется до сих пор. Примечателен размер дистрибутива – 93 кб.

Magic Trainer Creator версия 1.27

★ Автор **Olivier Pasqualini (Corsica Production)**
★ Распространяется **Бесплатно**
★ Сайт **www.redbox.at/cheats/mtc.html**
★ Поддерживаемые ОС **Windows 95/98**



Лучший редактор памяти для Windows 95 и 98. Ни один из существующих аналогов пока что не имеет того обилия возможностей, которыми обладает MTC. Единственным недостатком редактора считается неудобный интерфейс. К сожалению, отсутствие обновлений с 1999 года неизбежно привело к "смерти" столь качественного редактора...

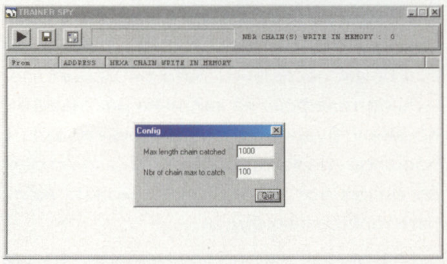
Trainer Maker Kit Rus

★ Автор **Olivier Pasqualini (Corsica Production)**
★ Перевод **BlackRoger**
★ Распространяется **Бесплатно**
★ Сайт **Отсутствует**
★ Поддерживаемые ОС **Windows 95/98**

Мощный инструмент для создания собственных тренеров от разработчика Magic Trainer Creator. Возможно использование неограниченного числа кнопок, импорт музыкальных файлов, фоновых изображений и даже видео!

Trainer Spy 1.0

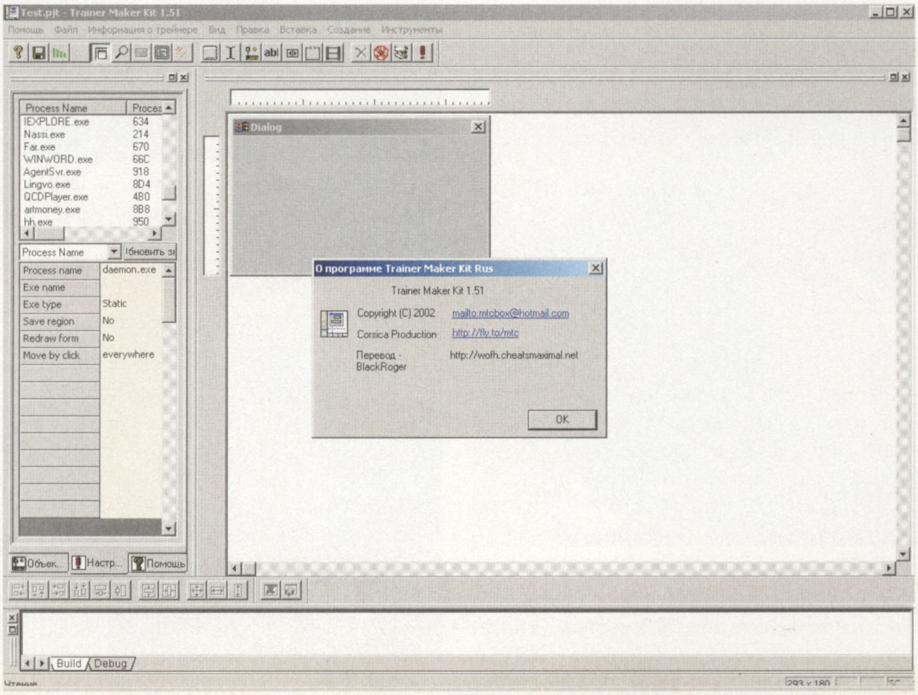
★ Автор **Olivier Pasqualini (Corsica Production)**
★ Распространяется **Бесплатно**
★ Сайт **Отсутствует**
★ Поддерживаемые ОС **Windows 95/98**



Еще одна утилита от создателя MTC. Предназначена для слежения за тренерами – показывает все адреса памяти, с которыми "работает" тот или иной тренер, что позволяет создавать свой собственный тренер на основе чужих или использовать данные в любом редакторе памяти.

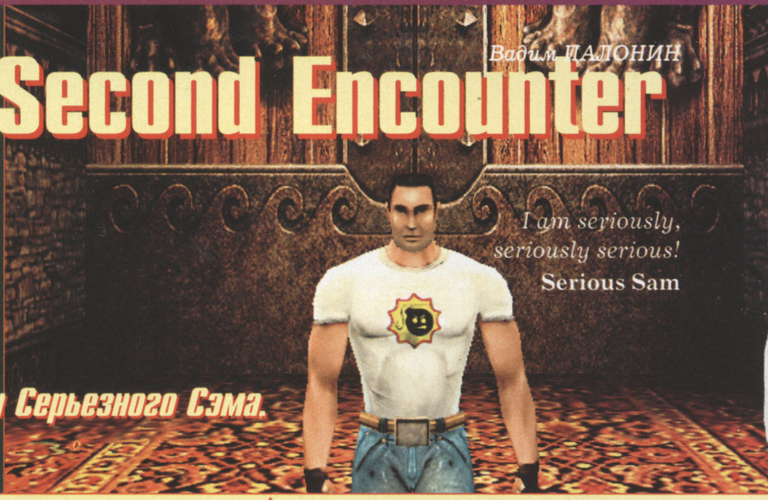
Н





Вадим ПАЛОНИН

Зарытые собаки Second Encounter



**Удобный редактор - вторая жизнь для игры.
Интересные секреты - третья.
"Пасхальные яйца" - четвертая.
Спешите видеть подробности четвертой жизни Серьезного Сэма.**

Зазвонил телефон. - Кто говорит?.. - Сэм

В процессе спасения мира Сэм лишен возможности беседовать с NPC в связи с отсутствием последних. Зато он может звонить по телефону из хаотично раскиданных по миру будок. Как таксофоны попали в прошлое - не ясно, но функции свои исправно выполняют. Всего в игре можно найти пять телефонных будок.

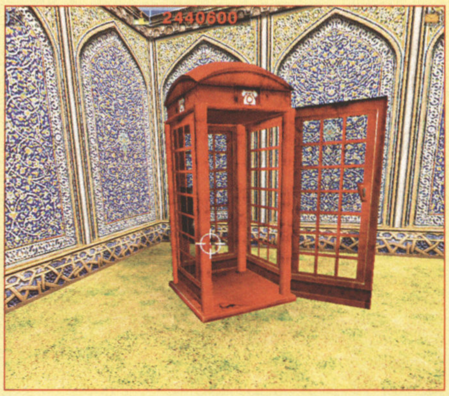


1. В самом начале игры. Чтобы обнаружить ее, требуется пробежаться вокруг озера, в которое падает главный герой.

2. На четвертом уровне, рядом с защитным полем. Вы должны добраться до развилки, посреди которой находится камень со змеей. От камня идите направо до конца.



3. На седьмом уровне. Когда вы окажетесь на площади с золотым слоном (в низине), обойдите отверстие и нажмите на рычаг. Этим вы откроете одну из секретных дверей. Для ее обнаружения придется проверить все двери на уровне. За дверью будет секретная площадь, где и расположена будка.



4. На десятом уровне, на четвертой площади, если считать от каменного моста (у которого молниями куски сносит). Будка расположена в одном из углов площади, за каменной хижиной.



5. На последнем уровне, в церкви. Просто пройдите игру, чтобы услышать разговор.

**- Отец, я грешен.
- Я тебе не отец!**



Они были разработчиками

Многим интересно, с чего это летающая тарелка с монстрами свалилась на землю, не успев даже далеко улететь. На самом деле она столкнулась с коробочным автобусом, на котором летели разработчики (те самые большеголовые человечки). Доказательств этому несколько.

Во-первых, останки автобуса лежат недалеко от НЛО. Чтобы найти их, требуется обойти слева первые ворота в игре (на первом уровне) и пройти по проходу в сторону дымов.



Сами же разработчики сразу после крушения разделились на две группы.

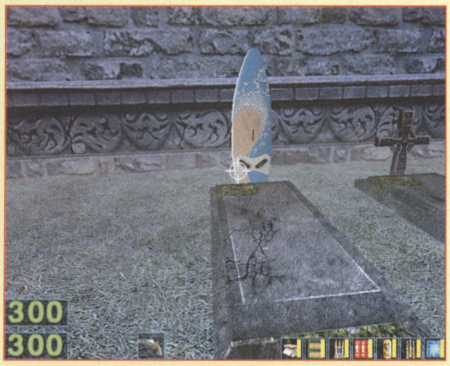
Те из них, что провели жизнь в мире и согласии, сидят на дискотеке. Для того чтобы ее найти, исследуйте ближайшую к коробочному автобусу стену. На участке, где стена приближается к горе, есть темный квадрат. Взорвите его и проходите в коридор. Вскоре начнется дискотека.



Вторая группа, состоящая из матерых грешников, встретится с вами в Восточной Европе (десятый уровень). На первой же



площади после каменного моста идите в проход направо. Там еще церквушка стоит, в которой нужно взять крест. У правой стены увидите два ряда могил. Осталось их открыть. Кстати, заметьте, что на одной из них вместо надгробной плиты установлена доска для серфинга.





Допрыгался

Последний раз вы увидите толпу разработчиков в титрах, если будете смотреть их до конца.

Ну вот, улетел. А нам еще вторую часть делать



Монстры в стране чудес

Кроме стандартных монстров, в игре присутствуют миниатюрные и гигантские версии большинства существ.

1. Третий уровень, второе поле, третье дерево слева. Расстреляйте ствол и прыгайте в открывшийся портал. Разбивайте каменные головы, занимающие центральную часть арены.





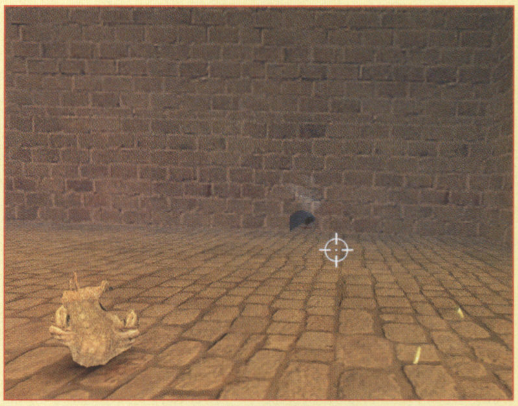
2. Тот же уровень. Подземный комплекс. Коридор с круглыми отверстиями в стенах. Прыгайте в первое отверстие справа и готовьтесь отбиваться от тыквоголовых.

3. Пятый уровень. Каменные мосты. Лестница между мостами. Когда будете спускаться по ступенькам, придирчиво осматривайте оконные проемы. В одном из них стоит фигурка красного рептилоида.



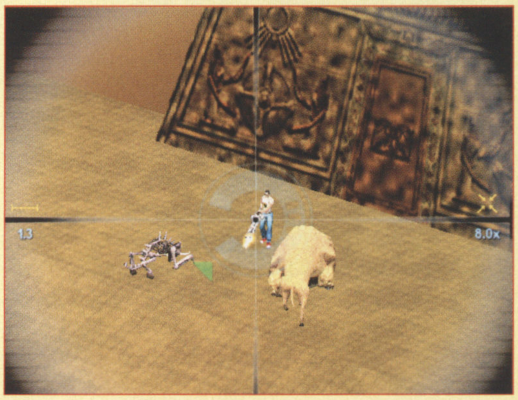
4. Пройдите чуть дальше рептилоида. Остановитесь на том месте каменного моста, где будет первый поворот на 90 градусов налево. Расстреляйте две лампы, стоящие на полу по углам этого поворота, чтобы вызвать "надоедливых потерявшихся братьев Пинки" (еще два мизерных монстрика).

5. Девятый уровень. Chamber of Cosmos. Нижняя часть помещения, куда нужно долго спускаться на лифте. Обойдите этот зал по периметру. Как только увидите мышиную нору в стене, стреляйте по ней из самого крупного калибра, который есть в наличии.



6. Это "пасхальное яйцо" стоит увидеть, даже если искать остальные лень. Координаты: девятый уровень, первая площадь, колонна у левой стены, изображение воина на колонне. Теоретически глаза воина должны периодически сверкать, и тогда колонна доступна для разбивания. На практике легче просто палить по ней длинными очередями из базуки, пока не откроется проход. Топайте через него на киностудию. Там вы увидите модель последнего уровня оригинальной игры. Можете походить, послушать музыку, топанье игрушечного босса, даже попытаться разглядеть микроскопическую модельку серьезного Сэма у подножия пирамиды. Когда это надоест, начните уничтожать все вокруг из базуки, собирая призы. Заметьте - единственная неразрушимая деталь интерьера - фигурка главного героя.





Большой бадабум

Красивый и своевременный взрыв способен скрасить не только скучный фильм, но и затянувшуюся вечеринку. Чтобы немного скрасить жизнь Сэму, следуйте приведенным ниже инструкциям.

Первый детонатор лежит на четвертом уровне, за лунной пирамидой (moon pyramid). Одно нажатие - и пирамида разлетится этаж за этажом, оставив после себя огненных демонов.



В такие моменты Сэм больше всего на свете любит свою работу

Вторую пирамиду удастся разрушить на слоновьей площади седьмого уровня. Сначала вам нужно обойти площадь по периметру, собирая лечебные пилюли (действительно собирая, а не пробегая по ним). После очередной подправки здоровья вас окружат механоиды. Это значит, что теперь открыт вход на секретную площадь. Там ищите у дальнего края детонатор.



Раритетные монстры

1. Четвертый уровень. Левый ближний угол первой площади давно стал местом обитания чудесного прыгающего дерева-самоубийцы. Большую часть дня дерево спит, реагируя лишь на звяканье лежащей рядом брони. Растение отличается редкостным умом и сообразительностью. Оно быстро находит жертву, подбегает к ней и разбивается насмерть.



2. Чуть дальше на том же уровне, рядом с лунной пирамидой (которую можно взорвать) проживает бешенная каменная башка. Этот монстр использует такую же тактику нападения, как и дерево-камикадзе, только он вообще никогда не спит.



3. Цветок-самоубийца прописан в начале шестого уровня, на первой площади с крылатыми конями (в левом ближнем углу от входа). Цветок почти все время спит. Он проснется, если вы наступите на лежащую рядом коробку патронов.



4. На седьмом уровне, на первой крупной площади после "двери чистоты" (Door of purity) можно встретить механоида, скрещенного с деревом. Для этого поверните два раза направо от входа и соберите патроны.

5. Еще три монстра-дерева разгуливают по восьмому уровню. Ищите их там, где вынырнете после продолжительного подводного плавания. А лучше подберите патроны, валяющиеся за пирамидой. Мехорастения сами вас найдут.



Деревенщина

6. Кроме деревьев-камикадзе и боевых меходеревьев, существует особый подвид прыгающих деревьев. Одно из них водится на десятом уровне. Точнее - на второй площади, считая от каменного моста. Прыгающее дерево маскируется в углу под мертвый ствол, но оно скинет маскировку, стоит только собрать лежащий вокруг напалм.



Флора и фауна захваченных миров многообразна и удивительна

Merry Christmas

Сэм Стоун любит Рождество. И кротимовцы любят Рождество. Поэтому они наполнили одиннадцатый уровень рождественскими секретами. В деревне нажмите рычаг на мельнице. По округе побежит Санта Клаус. Другой дед торчит из трубы дальнего дома. Хороший выстрел поможет старику пролезть. Третий Санта носится по следующей деревне, снеговики стреляют в вас ракетами, а последний снеговик, расположенный перед пещерами лавы, уменьшается с каждым выстрелом.





Окна

Почаще заглядывайте в окна SSSE, они содержат немало секретов. Вот некоторые из них.

1. Шестой уровень. Ищите площадь с двумя секциями (правой и левой). По сюжету вам придется зачищать ее два раза. Первый раз по пути к левой секции, а потом по пути к правой. Секрет находится в правой. Пройдите в противоположный от входа край (там стоит статуя пегаса). Соберите целительные пилюли между статуей и зданием слева. Должна появиться надпись. Если взглянете наверх - увидите, что одно из окон приоткрыто. Теперь стрельните по этому окну. На звук придет рептилоид. Не убивайте его. Просто понаблюдайте, как с ним справится окно.

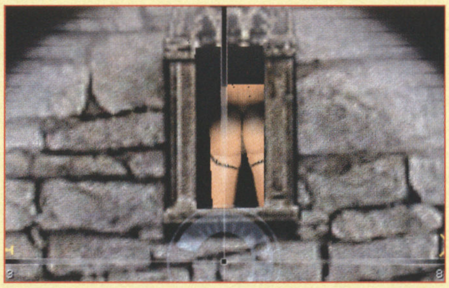
2. Аналогичный прикол есть на десятом уровне сразу же после Kill-o-Matic'a. Как увидите на стене рычаг, нажмите его и быстро отпрыгните в сторону.



3. Очередное окно с секретом поджидает вас на двенадцатом уровне. Оно на втором повороте (направо) гигантского коридора, из которого состоит этот уровень.

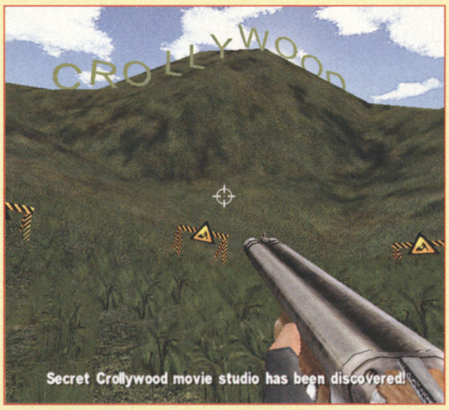


4. Это "пасхальное яйцо" является последним в игре. Оно расположено на левой стене в начале последнего прямого участка того же коридора (там еще есть пушки).



Разные всякости

Если внимательно смотреть по сторонам на открытых участках второго уровня, сложно не заметить гигантскую надпись "Crollywood" на холме.



На третьем уровне можно увидеть прикол на тему Unreal - режущихся в покер монстров. Для этого внимательно смотрите на правые стены всех комнат в подземном комплексе до самого ветреного коридора. Как только увидите неестественно темный участок стены - стреляйте по нему.

Карты, фишки, шесть стволов



Седьмой уровень. Сразу после прохождения "двери чистоты" (после взрыва пирамиды, но до растения-монстра) вы попадете в небольшой зал. Когда вы его зачистите, сохранитесь, возьмите снайперскую винтовку и прицельтесь в небо справа от входа. Очень скоро в вас кинут друг за другом шесть костяных монстров. Если успеете пристрелить их всех до того, как они приземлятся, получите поздравления разработчиков.



Опасен и тернист был его путь

На том же уровне, в самом конце будет стоять статуя вставшей на дыбы крылатой лошади. Подойдите к ней сзади и нажмите "использовать". Раздастся не самый приятный звук, и из лошадиного крупа вывалится сердце.



Два телепортатора, ведущих в секретные комнаты, находятся за темными участками стен длинного коридора двенадцатого уровня. Первый участок расположен на левой стене третьей секции коридора. Он ведет к полю тыквоголовых. Второй тоже слева, но шестой секции. Он ведет к гигантским колбам с двумя замороженными боссами и кем-то еще. Возможно, это босс из следующей части игры.

Н



THE FORTRESS OF DR. RADIAKI

Доктор твоего тела

Илья ПОЛЯКОВ

Шесть Благожелательных Ветров не знал, что делать: то ли смеяться, то ли хлопнуться в обморок.
- Но... но... Я видел раньше, как сражаются ниндзя! – воскликнул он. - Они непобедимы!
- Нас об этом не предупредили.
Т. Пратчетт. "Интересные времена"

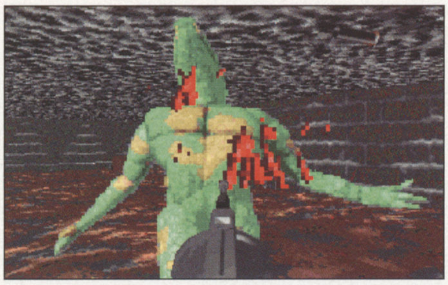
★ Жанр 3D Action ★ Издатель Merit Studios ★ Разработчик DigiFX Interactive ★ Дата выхода 1994

Сегуны! Прожуйте минималистскую порцию суши, остограмьтесь вчерашним саке, поковыряйте в резцах вострой катаной. Время приветствовать особо ценного визитера. Незнакомец узкоглаз, жилист, не в меру криклив, отчего вызывает у окружающих санов шумный прибой уважения. Это доктор Радиаки. Уморительно нехороший человек. Фудзияма коварного Разума. Квинтэссенция мирового Зла. SOS.

Зычно покличем героя. Агент Баннер вполне подойдет. Агент Баннер – звездно-полосатый человек-броневагонетка. Агент Баннер - удручающе одинокая и прямая извилина. Агент Баннер – это мы. Гамбургер?

The Fortress of Dr. Radiaki – вундеркинд подло недооцененный. Подойди к какому-нибудь случайному карапузу, мнущему в вялых лапках кулек с попкорном, спроси про DOOM. Ответит, подлец. Поинтересуйтесь о Dark Forces – опять утвердительно кивнет. А если заикнетесь о далеком островке, населенном черными ниндзя и огнедышащими роботами, - получите лишь недоуменный взгляд да, в наилучшем из всех случаев, робкий всхлип о FarCry. По-человечески обидно.

А ведь в свое время был фурор. Восторженные отклики. Шумные овации, гулкие оперные залы. Геймчудо, занимающее на CD невероятные 37 мегабайт (в 1994 году!), разворачивающее цветастый веер изумительно ясной графики, удивительно точно подобранную музыку, до последнего штришка проработанный окружающий мир.... Внимайте подробностям. Влюбляйтесь. Почитайте.





Самурай-сан только что столкнулся лбом с чудом инженерной мысли - автоматом Томпсона. Отменная колхозная сноповязалка

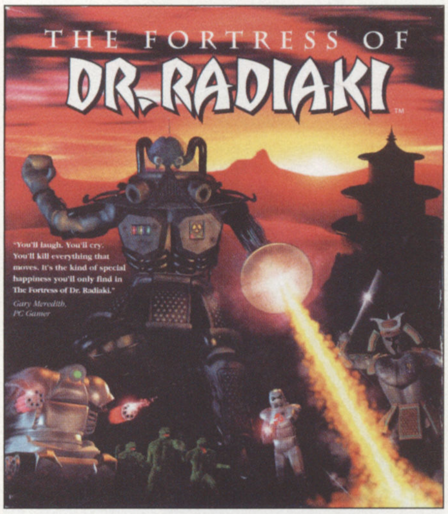


Эти красные глаза иногда являются к агенту Баннеру во снах. При этом он громко кричит и идет менять простыни



Графская порода в творении DigiFX Interactive прослеживается сразу и четко. Гомеопатическая инъекция самоиронии, продуманный арсенал, ладные представители вражьего племени. Поля брани, жестко подчиненные архитектуре Крепости, запоминались стремительно, ведь столь тщательно собранные по кирпичику арены в те времена попадались значительно реже, нежели в нынешнюю торопливую эпоху. Зеленеющий подозрительной флорой Garden, безжалостный Mayhem, полный толп кровожадных врагов, головокружительный Parapet. Одни уровни-колизеи давили сонмами монстров, другие - лабиринтами из собственных закоулков и внутренностей.

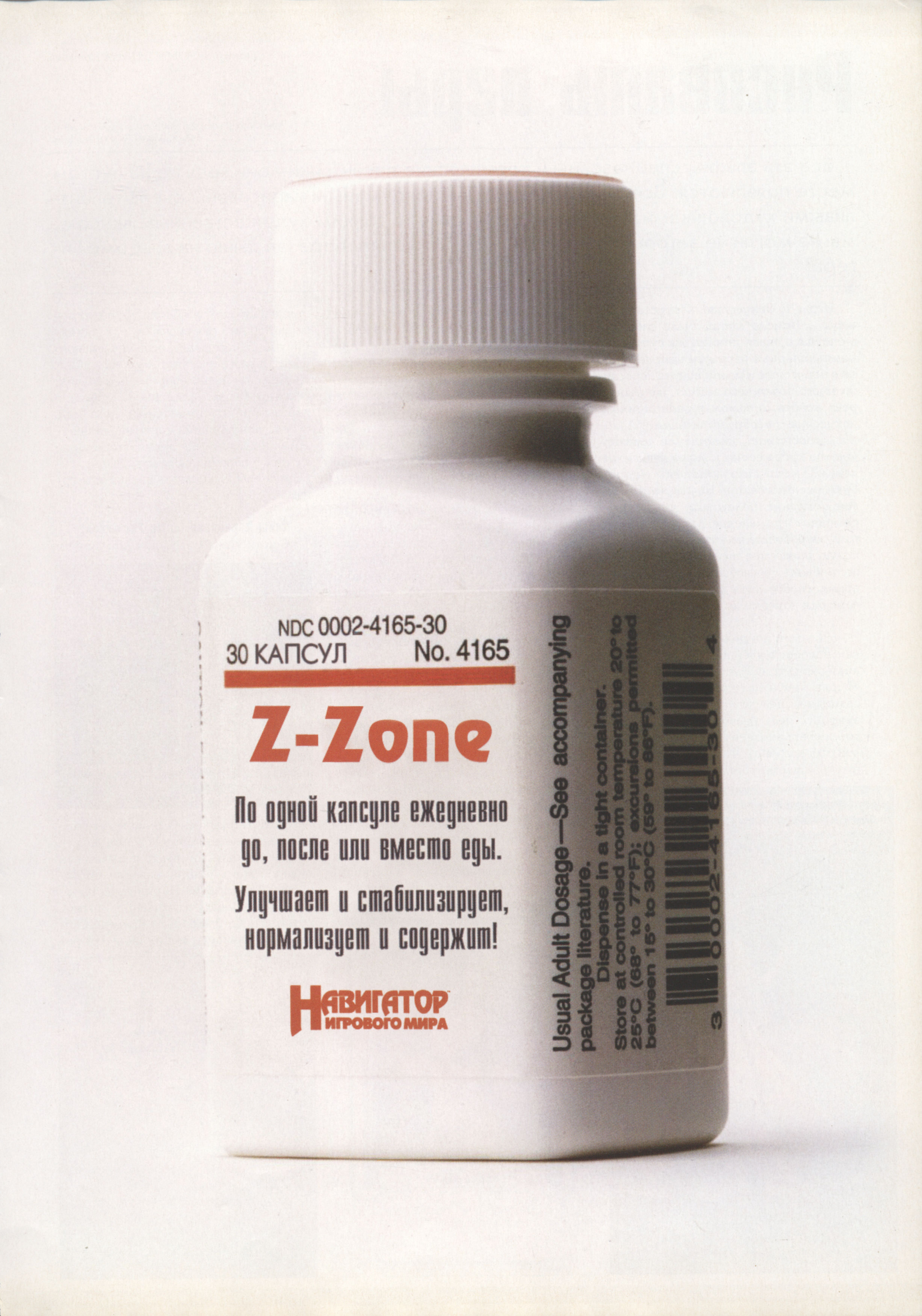
Чу! Ощущается легкий интерес. Глядите, любители спецэффектов. Под силу ли реализовать опаляющий гнев, скажем, Flamethrower'а дедовскими методами? Чаротворцам-девелоперам данный обряд превосходно удался. Равно как и стрекочущий Tommy Gun, массивный вакидзаши, опустошительная энергетическая пушка. В руках гудит сила, рвущая тела в клочья и насаждающая Костлявого по всему периметру. Амок, макро сайонара. А негодяи-то, негодяи! Тяжеловесные самураи в прилежно сработанных доспехах, делающие себе харакири перед смертью. Угловатые роботизированные танки (вспомните Terminator 2), повергающие в потную панику одним только скрежетом дутых гусениц. Киборги с таким родным значком "Радиация" на алюминиевой груди. Как же тогда ненавидели железяк, мечтали предать их самой болезненной из возможных дезавуаций. Растащить на болты и гайки. Сколько детей сползало под пыльную софу, стоило на экране появиться красноглазым ниндзя. Поверьте, травяной шелест зубастых сюрикенов до сих пор заставляет меня иной дремотной ночью падать с койки и больно биться вставной челюстью о прикроватную тумбочку. Рефлекс, ничего не попишешь.





А под самые титры, под неизбежный финиш геймтаинства очарованного пользователя натравливали на Дракона. Картонные копья скоро ломались о броню, а серый корпус компьютера терпеливо выслушивал ворох отчаянных проклятий. Гибель, гибель, мучительная кончина, вновь, вновь, вновь.... Неприязнь уже в пору было назвать глубоко личной, вендетта не имела границ.

Волнующее путешествие, как всякое достойное приключение, постепенно исходит в Астрал. И это естественно. Вороги закопаны по грядкам, орудия аннигиляции сданы в ломбард, главный герой уезжает в солнечный штат Флорида ловить крокодилов на блесну и маисовые лепешки. Чем не достойный финал эпической битвы? Настоящие спасители человечества завсегда такое дело одобряют... Н


NDC 0002-4165-30
30 КАПСУЛ
No. 4165
Z-Zone
По одной капсуле ежедневно до, после или вместо еды.
Улучшает и стабилизирует, нормализует и содержит!
НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА
Usual Adult Dosage—See accompanying package literature.
Dispense in a tight container.
Store at controlled room temperature 20° to 25°C (68° to 77°F); excursions permitted between 15° to 30°C (59° to 86°F).
3 00002-4165-30 4

Дмитрий РОММЕЛЬ aka Rommel

Рисовать игры

- Скажите, мне, Киса, как художник художнику...
Приписывается О. Бендеру

Все эти эльфы, спецназовцы и космические десантники - они ведь не на пустом месте появляются. Все они когда-то были придуманы и нарисованы очень талантливыми художниками. Как люди творческие, с тонким художественным вкусом, мы не могли не затронуть эту тему... Ну, кто опять порезал дыню на альбоме Гигера?

Игры и искусство. Искусство и игры... Немало копий было сломано в спорах о том, стоит ли считать компьютерные игрушки направлением в искусстве или они еще не доросли до этого почетного звания. Но нынче речь пойдет о самом традиционном искусстве – изобразительном. "А какое, простите, отношение имеют чьи-то художества к моим любимым играм?" - спросит читатель. Попробуем растолковать. Почему-то многие искренне полагают, что единственное применение для художника при разработке компьютерной игры – это рисование текстур. Ну и, может быть, в свободное от работы время сподобится фирменный артворк для коробки намалевать...

На самом же деле, задолго до того, как непосредственно игровые художники засядут за Photoshop и 3D Studio Max, в недрах студии создаются десятки (а чаще всего – сотни) зарисовок будущих мест боевой славы, портретов героев, злодеев и прочих обитателей игрового мира. Кое-что из этого богатства потом публикуется в интернете, но львиная доля артворков так никогда и не доходит до очей почтенной публики. Именно на основе этих зарисовок и создается игровой мир. Как правило, любая более-менее важная сцена из игры – не плод бурной фантазии дизайнера уровней, которому сказали, что "это должно выглядеть примерно так-то и так-то", а результат перевоплощения сотен квадратных сантиметров концепт-арта в полигоны и текстуры.

У Кейта всегда хорошо получались сексапильные дамочки эльфийской национальности: как блондинки (EverQuest)...



Кроме того, нельзя недооценивать роль официальных артворков, которые взирают на нас с красочных плакатов и обложек журналов. Любоваться тщательно прорисованной эльфийской лучницей гораздо приятнее, чем всматриваться в маловразумительную кучку полигонов, а эпические батальные сцены на глянцевой бумаге производят даже большее впечатление, чем на экране монитора, хоть вы и не можете выделить во-о-он того орка и отправить его в атаку. Пока игры не достигнут такого графического уровня, что любой кадр будет смотреться в распечатанном виде не хуже "настоящего" арта (ведь игры, прежде всего, ориентированы на динамическое изображение), преданные фанаты всегда будут украшать рабочий стол рисованными портретами персонажей, а то и тратиться на фирменные сборники красивых картинок вроде приснопамятного Art of Warcraft. В конце концов, взгляните на обложку любого номера "Нави" (желательно – с какой-нибудь симпатичной особой женского пола), и вам все станет ясно...

...так и брюнетки (Guardians CCG)



Сегодня мы поговорим о тех людях, стараниями которых наши любимые игры обрели привычный нам вид. О тех, чьи творения с листов концепт-арта шагнули на наши мониторы, а с них – обратно на бумагу, чтобы украсить собой обложки дисков и журналов.

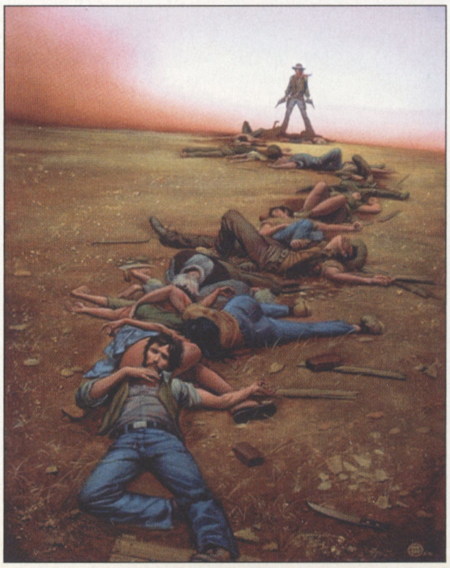
Кейт Паркинсон (Keith Parkinson)

Сайт: www.keithparkinson.com

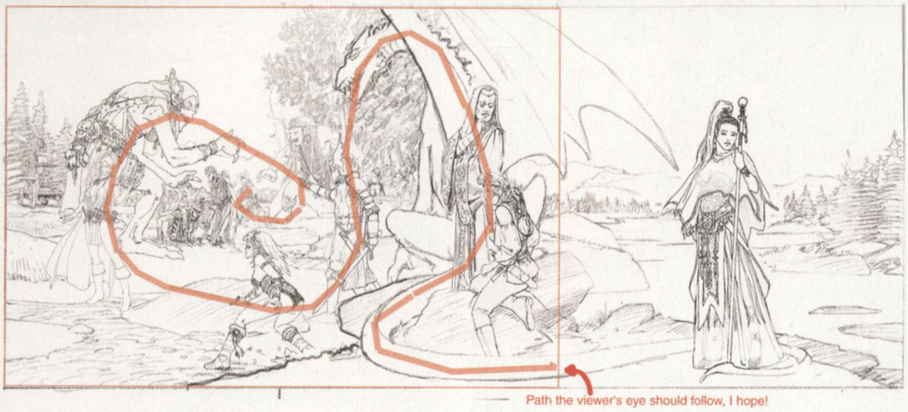


Кто сказал, что Фириона Ви — выдуманный персонаж? (Кейт Паркинсон в компании своей любимицы)

Кейт Паркинсон - живая легенда, не больше, не меньше. Он всемирно известен как один из самых популярных художников в жанре фэнтези. Любопытно, что карьера Паркинсона началась в компании Advertising Posters, которая занималась оформлением вовсе не фантастических книг или ро-







левых игр, а залов с игровыми автоматами. Не теми, что гордо именуются "однорукими бандитами", а громоздкими машинами с первыми видеоиграми. Работы Кейта на этом поприще внесли ощутимый вклад в зарождающуюся индустрию компьютерных развлечений.

Потом были годы работы на должности художника-оформителя в составе ролевого гиганта TSR, Inc. Великолепные иллюстрации Кейта к модулям линейки D&D (в частности, к сверхпопулярным Dragonlance и Forgotten Realms) снискали ему мировую славу и уважение коллег по цеху. Впрочем, спустя пять лет, Паркинсон все-таки решил покинуть стены TSR. Без работы он, кончено же, не остался: посыпались заказы от крупнейших американских издательств, таких как Random House, Bantam Books и Penguin Books. Его произведения украсили собой обложки книг Трейси Хикмена и Маргарет Уэйс, Терри Брукса, Энн Маккефри, Стивена Кинга и многих других известных писателей. Впрочем, одними только книгами Кейт не ограничивается, занимаясь параллельно оформлением разнообразных настольных и компьютерных игр. В частности, на его счету – иллюстрации к EverQuest, включая ряд картинок с изображением Фирионы Ви, одной из наших "девушек с обложки". А в 1995 году вышла в свет (и разошлась тиражом более чем в 50 тысяч экземпляров) коллекционная карточная игра Guardians – первый опыт Кейта Паркинсона в роли геймдевелопера.

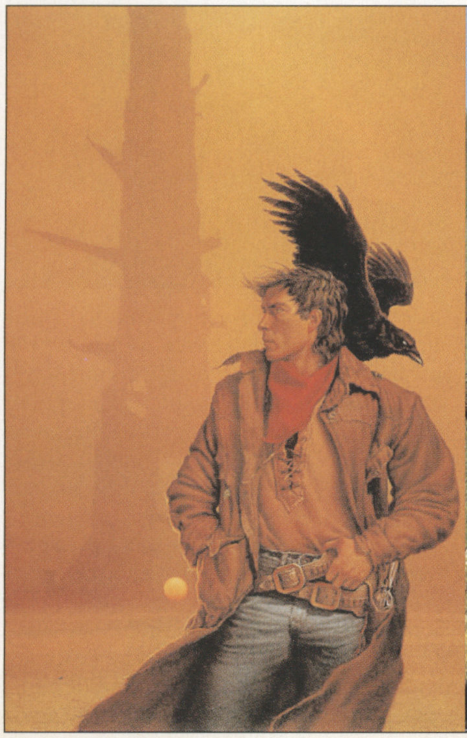
Роль творчества Паркинсона в развитии жанра иллюстраций к фэнтези-произведениям (играм в том числе) трудно переоценить. Достаточно упомянуть тот факт, что большинство упомянутых в этой статье авторов (включая таким мэтров, как Сэм Дидье), считают Кейта одним из столпов жанра и относятся к нему с величайшим почтением.

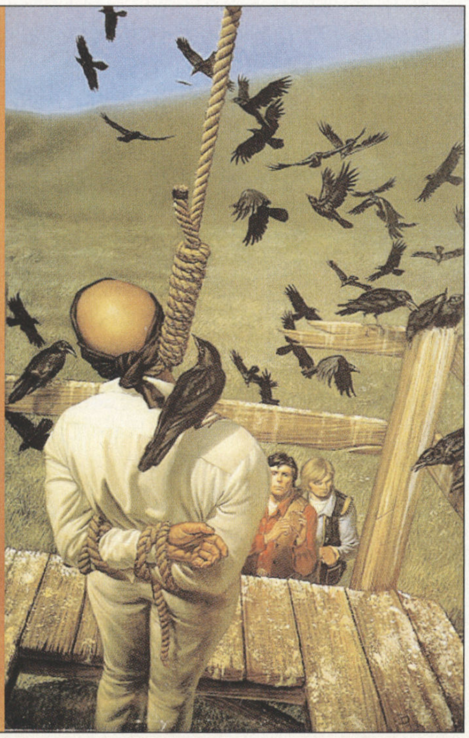
Мэтт Хэли (Matt Haley)
Сайт: www.matthaley.com



Зарисовки к игре XIII. А ведь на первый взгляд — обычный комикс...

Хотя Мэтта Хэли вряд ли можно ставить вровень с Кейтом Паркинсоном, его послужной список также вызывает немалое уважение. Ему довелось потрудиться в штате таких компаний, как Ubisoft, Atari/Infogrames, Wizards Of The Coast/TSR, Marvel









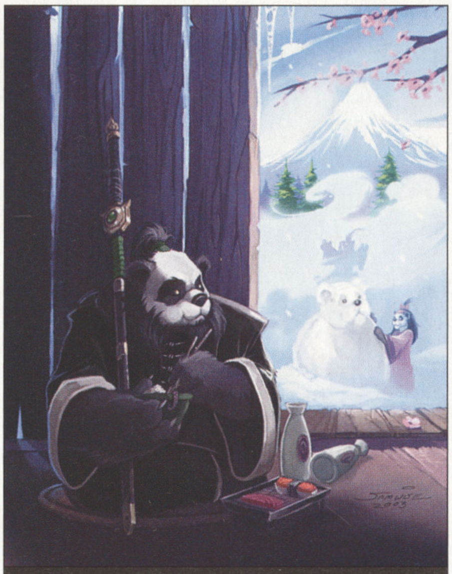


Entertainment, Dark Horse и даже Adidas US Sportswear. Наибольший вклад он внес в комикс-индустрию: на его счету работа над сериями Witchfire, Batman Chronicles, Batman: Batgirl, Gen-13, Kingdom: Nightstar, Ghost... Но нас в первую очередь интересуют его заслуги перед компьютерно-игровым сообществом. Здесь тоже есть, чем гордиться. Хотя Мэтту довелось работать в самых разных отраслях, от наружной рекламы до книжных иллюстраций, создание концепт-арта к играм он ставит на одно из первых мест по интересности. Неудивительно – он трудился над разработкой стиля таких общепризнанных хитов, как Alone In The Dark, XIII, Rainbow Six 3,



Splinter Cell, Ghost Recon. Особенно его влияние как художника заметно в XIII – ультрастильном ожившем комиксе.

Сэмуайз Дидье (Samwise Didier).
Сайт: www.sonsofthestorm.com/menu_samwise.html



Чтобы к рассказу про Сэма Дидье да не поставить картинку с пандой!



Нашим постоянным читателям должно быть известно, что во вселенной Warcraft нынче ведущая роль отводится уже не оркам с людишками, и даже не фигуристым эльфийкам, а самым обыкновенным пандам. Панда-самогонщик как один из играбельных героев. Панда, выгравированная на оружии Иллидана. Многочисленные панды из "секреток", среди которых особенно выделяется The Largest Panda Ever, ростом чуть пониже Годзиллы. Панды на первоапрельских скриншотах и концепт-арте... Список можно продолжать до бесконечности. Конечно же, возникает вопрос: а чем, собственно, это животное заслужило подобную честь? Ответ прост до смешного – панды очень нравятся Сэму Дидье, одному из ведущих дизайнеров Blizzard Entertainment...

Разумеется, не пандой единой жив господин Дидье. Он – незаурядный художник, во многом сформировавший характерный стиль Warcraft с его сочетанием общей экспрессивности и внимания к мелочам. Хотя

Сэмуайз Дидье



Послужной список: Warcraft I-III, World of Warcraft, Diablo I-II, Starcraft, иллюстрации к книгам Day of the Dragon, Lord of the Clans и The Last Guardian, обложки для альбомов HammerFall.

Любимые фильмы: "Крестный отец", "Семь самураев", "Конан-варвар", "Большой переполох в Маленьком Китае", Heartbreak Ridge.

Любимые книги: серия Dragonlance, серия Conan, Musashi, книги по Японии и военной истории.

Любимые музыкальные исполнители: Black Label Society, Cash, Tom Waits, HammerFall, Pantera, Slayer, Manowar.

Любимые игры: Samurai Showdown II, Grand Theft Auto Vice City, Tenchu, Twisted Metal Black, AD&D.

Любимое животное: не поверите, панда.

Любимое оружие: топор.

Alightnment по D&D: Chaotic Good.

Фирменная цитата: "Hail and Kill!"





Сэм работал над всеми тремя частями саги, в наибольшей степени его влияние заметно в Warcraft III. К примеру, увлечение (чисто профессиональное, конечно же) Сэма могучими воинами с гипертрофированными мышцами и недетских размеров оружием нашло свое отражение в стилистике почти всех варкрафтовских рас, за исключением разве что нежити и эльфийского слабого пола. Именно он привнес во вселенную игры всевозможные элементы восточной культуры, что особенно сказалось на новой концепции орочьей Орды: радениями Сэма орки

к третьей серии превратились из кровожадных викингов в жестоких, но благородных самураев. Кроме серии Warcraft, Дидье принимал участие в работе над Diablo и StarCraft. Он также иллюстрировал книги по варкрафтовской вселенной: Day of the Dragon, Lord of the Clans и The Last Guardian.



Сэмуайз любит самурайские фильмы, гномов, скандинавскую мифологию, тяжелый рок и, разумеется, панд, так что большая часть его некоммерческих рисунков посвящена именно этим темам. Кроме того, он в свое время был замечен за изготовлением обложек для альбомов рок-группы HammerFall, с коллективом которой состоит в дружеских отношениях.

Крис Метцен



Послужной список: Warcraft I-III, World of Warcraft, Diablo I-II, Starcraft.

Любимые фильмы: "Властелин Колец", "Звездные войны", "Горец", "Храброе сердце", "Бен Гур".

Любимые книги: серия Dragonlance, серия Sandman, The Hitchhiker's Guide to the Galaxy, The Stand, American Gods.

Любимые музыкальные исполнители: The Police, Black Sabbath, Pink Floyd, The Doors, U2, Sarah McLachlan, Stevie Wonder.

Любимые игры: Star Wars: Knights of the Old Republic, AD&D 1st edition (модуль Ravenloft), игры Palladium Games (Heroes Unlimited, TMNT, Robotech), Galaga, Off Road.

Любимые животные: тигр, белый медведь.

Любимое оружие: боевой молот.

Alightnment по D&D: Lawful Good.

Фирменная цитата: "When in Russia, never whistle on crowded subway trains."

Крис Метцен (Chris Metzen)

Сайт: www.sonsofthestorm.com/menu_metzen.html



Один из хорадримов щеголяет ковбойской шляпой Метцена...

Художник и сценарист Крис Метцен – фигура, по своей значимости сравнимая с Сэмом Дидье. Он начал свою работу над варкрафтовским сериалом со второй части (для Warcraft I он лишь выполнил ряд иллюстраций к мануалу). Именно тогда, не без стараний Криса, стиль придуманной "близзардами" вселенной сделал шаг от копирования идей дедушки Толкиена в сторону самобытного, чуть юморного фэнтези-стимпанка, ставшего визитной карточкой саги. Подводные лодки, броненосцы и вертолеты, и все это на одном экране с хрестоматийными эльфами и драконами – подобные эксперименты были восприняты поклонниками "на ура". Впрочем, Крис принимал непосредственное участие в разработке не только стиля, но и сюжета двух последних "Вакрафтов". Перерождение бесхитростной истории о борьбе хороших и плохих в эпическую драму (зачатки которой наметились еще в Warcraft II) – полностью его заслуга. Его перу также принадлежит онлайновый Warcraft-роман Of Blood and Honor, продолжающий сюжетную линию Lord of the Clans. Кроме вселенной Warcraft, Метцен работал (и как сценарист, и как художник) и над другими проектами Blizzard, а именно - над обеими Diablo и StarCraft.

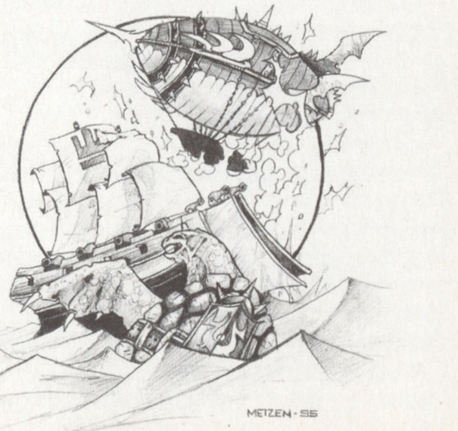
...а Джимми Рейнор – ником God of Thunder







Крис – большой поклонник классического комикс-стиля, который он умудряется сочетать с серьезными фэнтезийными и фантастическими сюжетами. Как и его коллеги, Сэм Дидье и Twincruiser, Метцен обожает скандинавскую мифологию (что заметно по оформлению его сайта, а также по нику Thundergod). Кстати, не только Дидье носится со своей пандой, Крис тоже частенько размещает на своих рисунках easter egg'и. Обычно в этой роли выступает либо ковбойская шляпа (которую на его картинках носит даже один из персонажей Diablo), либо вышеупомянутый ник Thundergod или God of Thunder (в частности, это еще и кличка Джима Рейнора из Starcraft).



Михель Котер и Рене Котер (Michel & Rene Koiter aka Twincruiser)

Сайт: www.sonsofthestorm.com/menu_twincruiser.html



Знакомая сцена… Желающие могут открыть “Нави” №8 за прошлый год на стр. 58 и сравнить

Ником Twincruiser подписывали свои работы два художника – братья Михель и Рене Котер. В отличие от известных каждому орковеду Дидье и Метцена, они не имели непосредственного отношения к разработке сюжета и концепции самих игр, что, впрочем, не умаляет их заслуг перед Warcraft-сообществом. На их счету - превосходно выполненные иллюстрации к настольной Warcraft RPG (одно плохо – эльфиек на этих картинках маловато). Кроме того, Twincruiser отметились созданием редизайна обложки альбома рок-группы Guns' n'Roses “Appetite for Destruction” и иллюстраций к фэнтези-роману Knight of the Goddess. Это, не считая десятков рисунков “для души”, среди которых





встречаются настоящие шедевры. К прочим заслугам братьев отнесем и то, что они в течение долгого времени работали вебмастерами на сайте Sons of the Storm (галерея творений художников Blizzard), за что удостоились титула “Keeper of the Storm”. Кстати, в эльфийской кампании The Frozen Throne есть такой easter egg – святилище Хранителя Штормов (Keeper of the Storms Shrine). С большой долей вероятности можно утверждать, что это дань уважения братьям Котер со стороны Дидье и компании.

Практически все иллюстрации братья рисовали совместно, они даже подписывались одним ником. К сожалению, 18 марта 2004 г. в возрасте 19 лет ушел из жизни Михель Котер, который скончался от сердечного приступа.





Михель Котер и Рене Котер



Послужной список: Warcraft RPG, иллюстрации к книге Knight of the Goddess.

Любимые фильмы: “Властелин Колец”, “Звездные войны”, “Крестный отец”, “Гладиатор”, “Храброе сердце”.

Любимые книги: “Властелин Колец”, “Герой с тысячью лиц”, “Дракула”, “Франкенштейн”, альбомы иллюстраций серии “Art of …”.

Любимые музыкальные исполнители: Rolling Stones, Aerosmith, Guns ‘N Roses, AC/DC, Lynyrd Skynyrd, Bon Jovi, HammerFall, Beatles, Queen.

Любимые игры: сериал Monkey Island, Full Throttle, Grim Fandango, сериал Metal Slug, Grand Theft Auto Vice City, все игры Blizzard.

Любимое животное: феникс.

Любимое оружие: меч.

Alightnment по D&D: Angelic Good.

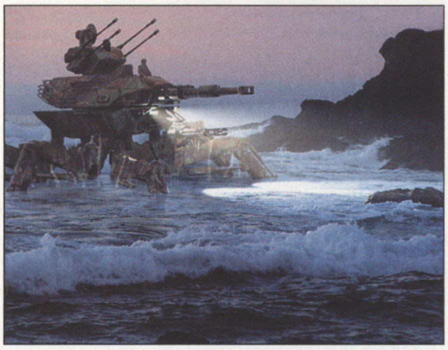
Фирменная цитата: “Sometimes, in order to see the light you have to risk the dark.”

Эрик Гуч (Eric Gooch)

Сайт: www.cybergooch.com



Одни из последних работ Эрика. Он не рассказывает, зачем нарисовал кучу шагающих танков. Но если вы любите строить предположения, то можете вспомнить про секретный проект, который разрабатывает студия Petroglyph, основанная выходцами из Westwood



Перейдем от столь любимого нами Warcraft к другой легенде жанра – ныне практически покойному сериалу Command & Conquer. Из всех художников, в поте лица трудившихся над дизайном “мамонтов” и прочих “титанов”, нам наиболее интересен Эрик Гуч. Этот талантливый “артист” и 3D-моделер работал над оформлением практически всех игр “цэцэшной” серии – от самого первого C&C до Red Alert 2 и Emperor: Battle for Dune. Вот до Generals его руки уже не дошли – и это чувствуется по атмосфере игры. Ведь на совести Эрика – знаменитые трехмерные видеоролики, ставшие “визитной карточкой” классических C&C-игр. Разрушение Храма Нод орбитальным лазером, последний марш “Мамонта Mk. II”, советские танки в степях Техасщины – кто из фанатов сериала не помнит этих культовых сцен? А ответственность за все выпавшие от восторга челюсти несет именно он, скромный Эрик Гуч. Кстати, он же









в свое время высоко оценил работу своих экс-конкурентов из Blizzard, которые подхватили упавшее знамя, и теперь по праву могут считаться одними из лучших "киношников" на игровом фронте.

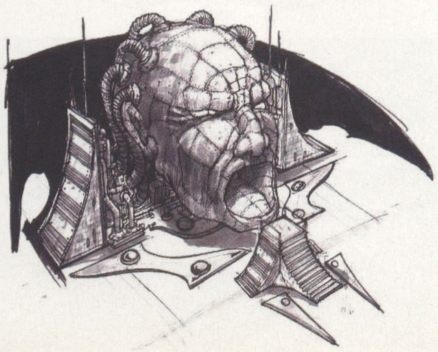
Помимо Command & Conquer, Эрик принимал участие в работе над Bladerunner, третьей Legend of Kyrandia, сериалом Lands of Lore... да практически над всеми играми Westwood, снискавшими любовь геймеров, не в последнюю очередь благодаря качественной графике и великолепным видеороликам.

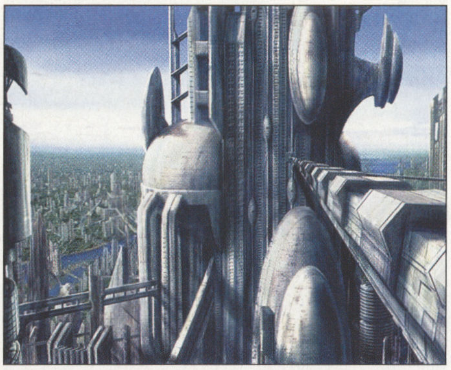
TJ Frame

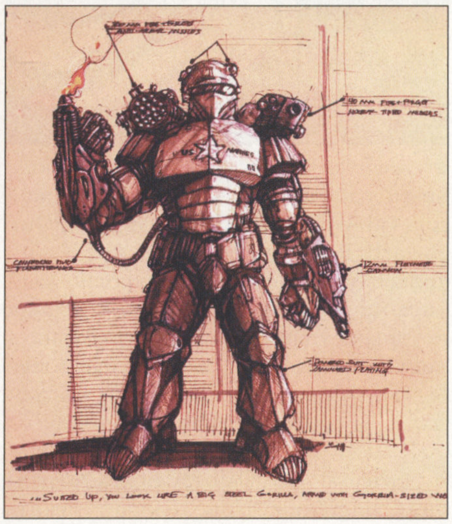
Сайт: www.tjframe.com

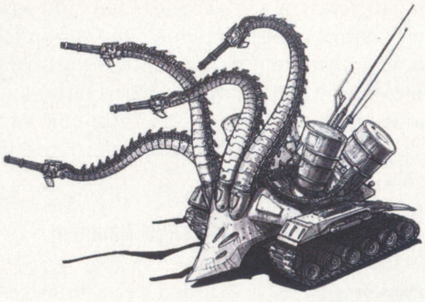
В отличие от Эрика Гуча, ТиДжей Фрейм подключился к работе над сериалом Command & Conquer сравнительно недавно: на его счету лишь самые последние игры - TS: Firestorm, Red Alert 2/Yuri's Revenge и Generals.

Определенно, архитектор у Юрия душевнобольной. Впрочем, под стать начальнику









Участия в создании видеороликов он не принимал, зато подарил миру десятки набросков боевой техники, пехоты и прочих до боли знакомых юнитов: от танка "Апокалипсис" до "мусорных машинок" GLA. Часть этих зарисовок, кстати, так и не нашла воплощения в вокселях (движок-то у TS/RA2, если кто не помнит, был воксельный) и полигонах, а жаль – фантазия у ТиДжея богатая... Кроме C&C, он поработал еще и над небезызвестными NOX и Revenant.

После кончины Westwood ТиДжей Фрейм временно отошел от игр и занялся разработкой некоего собственного проекта, не брезгуя параллельно трудиться над концепт-артом к фильмам. На его счету – зарисовки к лентам "День, когда Земля остановилась" и "Звездные войны: Эпизод III". В общем, заслуг перед обществом у ТиДжея достаточно. Кстати, среди его любимых игр (в т.ч. и с точки зрения стиля) безоговорочно лидируют Fallout I и II. Что тут сказать, наш человек.



Крис Уиллис (Chris Willis)

Сайт: www.monkeypit.com



Миляга Ктулху. Каждый художник переделывает его немного по-своему





Крис еще с детства увлекался компьютерными играми и мечтал о работе в этой индустрии. В молодости он достаточно попотел, пытаясь устроиться в какую-нибудь игровую компанию. Интернет в те времена еще только-только начал свое распространение по миру, и Крису приходилось рассылать десятки копий резюме обычной почтой. В конце концов, его настойчивость увенчалась успехом – Уиллис получил должность в Sierra Online. Он сыграл одну из ключевых ролей в оформлении таких культовых квестов, как Lighthouse: The Dark Being, Space Quest 6: The Spinal Frontier и Gabriel Knight: Sins of the Fathers. Кроме этих хитов, в его послужном списке числятся Dragon Empires, Police Quest: SWAT 2, EcoQuest 2 и



Pepper's Adventure in Time. Последним его проектом была весьма многообещающая MMORPG Ninth Domain, но ее финансирование было прекращено, и игра, по выражению Криса, "разделила участь птицы Додо", т.е. скончалась.

Сейчас Уиллис числится в Turbine Games и полон творческих планов, в частности, он собирается выпустить альбом с иллюстрациями к книгам Лавкрафта.

Йошитака Амано (Yoshitaka Amano)
Сайт: www.amanosworld.com



Йошитака Амано родился в небольшом городке Шизуока, у самого подножья Фудзиямы. Когда он был маленьким, брат приносил ему с бумажной фабрики огромные рулоны бумаги, которые Йошитака полностью заполнял рисунками. В пятнадцать лет, отправившись в Токио навестить приятеля, Амано попутно посещает знаменитую анимационную студию Tatsunoko Productions (здесь были придуманы Space Ace и Mach Go Go Go), руководство которой распознало заложенные в юноше способности. Семья отпускает парня в столицу, где он в течение года совершенствует мастерство. Амано разрабатывает концепцию знаменитых анимационных сериалов, выпущенных студией Татсуноко: G-Force, Battle of the Planets, Hutch the Honeybee и Cashaan: Robot Hunter.

Проведя в анимационном бизнесе пятнадцать лет, Йошитака решает стать фрилансером: он считает, что стабильность достигнутых жизненных позиций вредит творческому началу.

Новый период его деятельности связан с публикацией в 1984 году в японском журнале научной фантастики Science Fiction Magazine серии работ Maten (Evil Universe). Его иллюстрации украшают два десятка книжек, а анимационный фильм Angel's Egg, который он сделал совместно с режиссером Мамору Ошии, обретает в Японии культовый статус.



С 1980 года он начинает работать с видеоиграми. Первый же проект - Final Fantasy -





становится всемирным хитом. Также он разрабатывает дизайн персонажей для таких игр, как Front Mission, Gun Hazard, Rebus и Emblem of Eru. К настоящему времени в портофолио мастера числятся 14 тайтлов, в названии которых стоит Final Fantasy (Амано - ведущий художник сериала). Да, если бы он вообще больше ничего не создал...

С 1997 года Амано живет и работает в Нью-Йорке. Он регулярно устраивает выставки и продолжает искать новые пути в искусстве. Одна из его последних работ связана с публикацией в журнале "V-magazine" комикса по сюжету Геймана (Gaiman) под названием "Возвращение Худого Белого Герцога". Прообразом главного героя стал Дэвид Боуи.

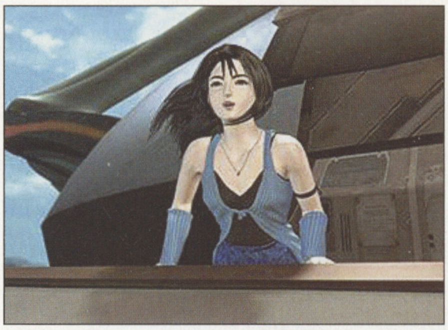
Тетсуо Номура (Tetsuya Nomura)
Сайт: засекречен



Перед тем, как оказаться в штате компании Square на должности дизайнера персонажей, Тетсуо Номура занимался куда более прозаическим занятием - рисовал арты для использования в рекламах. В 1992 году Square предложила ему поработать над графикой схваток для Final

FINAL FANTASY VII
ファイナルファンタジーVII







Fantasy V. Результат понравился, и в 1994 году Тетсуо становится графическим директором Final Fantasy VI. В 1996 он занимается переделкой персонажей для проекта Silent Chaos (кстати, первоначально это был сиквел пиксельного квеста Dark Earth). Выполненные ранее художником Франсуа Римассоном наброски пошли в корзину, Номура сделал свое дело, но... игрушка так и не увидела свет. В ноябре 1999 года, после перипетий двухлетней разработки, она таки почила в бозе.

Звездный час Тетсуо наступил после релиза Final Fantasy VII, для которой он выполнил дизайн всех персонажей. Кто играл, тот знает, насколько родными и близкими способны стать созданные им не столь уж и высокополигональные образы, в лаконичности которых была сокрыта настоящая буря эмоций и чувств.

В 1988 Номура участвует в девелопменте Parasite Eve и Brave Fencer Musashiden. А в следующем году - новый бесспорный успех на волне релиза Final Fantasy VIII. На этот раз он не только дизайнил персов, но и отвечал за графику схваток.

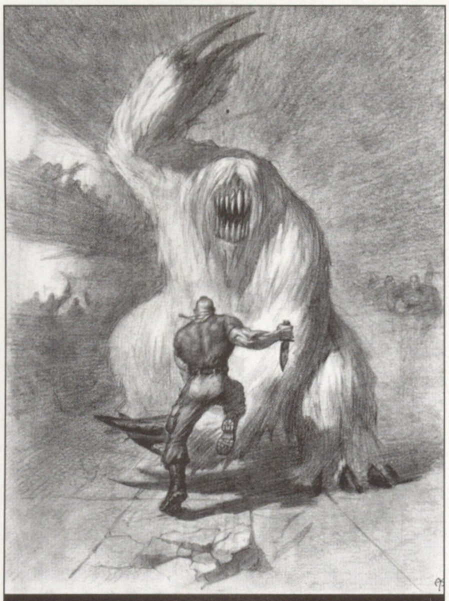
После этого "паренька приметили" окончательно и завалили работой:



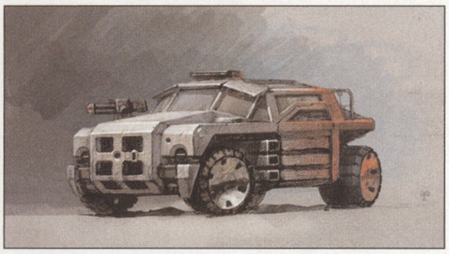


Ehrgeiz, Parasite Eve II... Именно ему доверили разработку героев для первой игрушки для PlayStation 2 (The Bouncer), а потом (кто бы сомневался) и дизайн первого FF-тайтла для PS2 (Final Fantasy X). Дальше больше - Kingdom Hearts (директор, концепт-дизайн, персонажи), Final Fantasy XI (персонажи) и Final Fantasy X-2 (персонажи!).

Тимур Муцаев
Сайт: www.timurmutsaev.com



С ножом на шамблера! Легко!





Тимур – один из немногих отечественных концепт-художников, творчество которого не стыдно вне этого самого отечества показать. Начиная с1997 года, он работал над артами для множества российских и украинских проектов. Кроме того, он выполнил немало заказов от печатных изданий. Среди прочего, Тимур нарисовал несколько иллюстраций по мотивам знаменитой "квейковской" книги ст. о/у Goblin'а ("Санитары подземелий"). Вот, к примеру, знаменитая сцена (все внимание на картинку рядом) – морпех на арене приступает к потрошению шамблера под аплодисменты товарищей.



Тимур одинаково хорошо рисует и от руки, и на компьютере. Тематика его картинок не ограничивается каким-либо одним направлением, а варьируется в широком диапазоне от научной фантастики до фэнтези. Среди его работ и концепт-арт "Вивисектора", и оформление боксов для "Горького-17" и "Проклятых Земель". Сейчас Тимур занят в работе над RTS "Койоты" (она же - Desert Law), про которую вы можете прочитать, если прямо сейчас все бросите и перелистаете журнал страниц так на 140 назад.

Anry
Сайт: www.anry.ru

Ну, с творчеством Anry наши читатели знакомы не понаслышке. За минувший год его работы украсили обложки целых трех номеров "Нави" (в частности, особенно запомнился ноябрьский номер с великолепной Моной Сакс *(особенно он запомнился редакторскому составу, который получил эту Мону минут за 15 до сдачи обложки в типографию - прим. ред.)*. Разумеется, на этом его послужной список не заканчивается. Anry можно назвать "русским Кейтом Паркинсоном" - столь велик его вклад в отечественное фэнтези- и sci-fi-искусство. На счету этого художника – иллюстрации к десяткам книг, журналов и компьютерных игр, от "Гибели богов" Ника Перумова до свеженьких "Корсаров 2" от "Акеллы".

Джастин Свит (Justin Sweet)
Сайт: www.justinsweet.com

Если заглянуть в портфолио Джастина Свита, то в нем сыщется стандартный набор талантливого и признанного художника: оформление карт для Magic: The Gathering, множество обложек фэнтези-книг и рулбуков настольных RPG. Но большинство игроков познакомились с его творчеством благодаря RPG-хитам от Interplay. Зачастую при переходе из одной локации в другую на загрузочном экране нам показывали картину Свита. Помните те самые заставки из Fallout, где кто-то оборванный в синем комбинезоне отстреливается от толпы мутантов, или стоит по колено в мертвецах под ручку с рыжеволосой девицей? Большинство персонажей из Icewind Dale тоже принадлежат ему. Там еще рожи у мужиков все такие примечательно-злобные. Не иначе сказывались последствия работы над оформлением книг про Конана.

После того как студии Black Isle не стало, Джастин недолго сидел без дела, сейчас он занят оформлением игр из малоизвестной серии "Властелин Колец" для Vivendi. **Н**







Максим ГЛУХОВ aka Limfoman

Доигрались

Завод раскидал корпуса по огромной территории. Связал их километрами труб и эстакад. Асфальт раскален. В химически-синем небе бесится Солнце – летнее и радиоактивное. С бетонных равнин тянет ароматом мазута.

– Далеко еще до твоего этого... города? – спрашивает она.

– Километров двадцать пять, не больше, – выдыхаю я с трудом, – слушай, давай отдохнем, а? Пекло страшное.

Охотница кинула в меня еще один презрительный взгляд, но мне плевать. Я нашел у дороги бетонную плиту и уселся, чтобы дать заслуженный отдых гудящим ногам. Она встала рядом, сжимая свой чертов флаг – красное полотнище, обернутое вокруг массивного древка.

– Пошли уже, – нервничает она, – задохлик, ей богу.

Задохлик! И это все, что она может мне сказать после всего пережитого вместе. Интересно, знакомы ли ей вообще какие-нибудь чувства. Чувство сострадания, например. У меня нет ее вечной тяги к движению. Она минуту не способна оставаться на одном месте, а я так не могу.

– Ну, пошли уже, – теребит моя спутница. Ее стройная, смуглая фигура болезненно мельтешит перед глазами, не останавливаясь. Черная тень скачет по асфальту и выжженной траве.

– Что ж, как знаешь, – Охотница повернулась ко мне спиной и зашагала прочь.

– Эй, постой, ты же не знаешь, где город.

– Дорога одна, не ошибусь.

– Погоди, – я кинулся вдогонку, – ты хоть понимаешь, где мы находимся? Тут иные законы, понимаешь? Тут все по-другому.

Она даже не приостановилась. Сказала только:

– Ну, так пошли.

И я поплелся следом. Мимо нас шныряли горячие автомобили. Можно, наверное, попробовать поймать попутку до города. Но Охотница ни за что не согласится долгое время сидеть неподвижно в тесном плену душного салона. Она, как акула, не живет без движения. Какое оно все-таки разное, ее движение. Порой дерганое, порой эротическое, подчас смертоносное, иногда бессмысленно-глупое.

Но даже ее вконец доконал палящий зной, и движения смугло-коричневого тела потеряли былую четкость. Спутница злобно шипела, а я, к сожалению, был слишком слаб для злорадства. Но города мы достигли, грязные и потные.

Хотелось заскочить домой, принять душ, отдохнуть, заглушить боль в связках и суставах банкой холодного пива. Но не могу же я притащить Охотницу к себе домой. Вряд ли обрадуется Марина, если заскочит ко мне ненароком да застанет рядом со мной эту боевую девчонку. Моему правдивому объяснению происшедшего, Маринка, конечно же, вряд ли поверит. Я бы и сам не поверил в такой бред.

Потому, прежде всего, я направился к одному товарищу – если он не сможет помочь, то никто не сможет. Охотница по-прежнему вышагивала рядом, ни в какую не соглашаясь растворяться в колеблющемся от духоты воздухе. Город действовал на мою попутчицу самым удру-



чающим образом. Она пыталась сразу уследить за всеми прохожими, постоянно оглядывалась и тяжело дышала... И, естественно, на нее пялились, как пялились бы на каждую девушку в непристойном наряде с огромным свернутым флагом. Когда, наконец, мы пришли, я был на грани нервного срыва. Хотя, к моей радости, Охотница не делала по пути глупостей и не доставала из-за спины свои игрушки.

Вот и элитный район, где поселился мой приятель – средства позволяли

– Вы к кому? - сухо осведомилась консьержка в подъезде.

– К Желудеву, – хрипло ответил я, с трудом напрягая высохшее горло, – Вы разве меня не узнаете?

Консьержка вытянулась вперед и впилась в меня линзами круглых очков.

– Андрюша, никак ты! Господи, но почему в таком виде... Ой, а это еще кто? Надеюсь, это не с тобой...

– Со мной, – ответил я, проскальзывая к лифтам. Ну, нету у меня времени на расспросы. Вахтерша открыла, было, рот для гневного возгласа, но встретилась глазами с Охотницей и осеклась.

– Только бы дома, – бормотал я, вдавливая кнопку дверного звонка, – только бы дома, а не в своем гребаном институте.

Артур Желудев – мой бывший одноклассник – работает в НИИ ВРКИ, или Научно Исследовательском Институте Виртуальной Реальности и Компьютерных Игр. Странно даже не то, что у нас в стране существует такой институт. Непонятно, почему это учреждение засекречено самым строжайшим образом. И за годы знакомства с Артуром, он и словом не обмолвился о происходящем в его кишащих учеными недрах.

Их было два Артура – один порой пил со мной пиво и разговаривал за жизнь, а второй каждый будний день с девяти до пяти ходил неизвестно куда, и занимался неизвестно чем.

Сейчас мне нужен был именно второй Артур. Но дверь открыл первый. Поскольку второй Артур зарабатывал в своем НИИ ВРКИ более чем достаточно, первый был одет в шорты от Boss и сжимал в руке банку "Гролша".

– Оп-па, friend мой ненаглядный, – воскликнул Артур, привычно вставляя в речь английские слова, – Только намереваюсь отдохнуть, наконец, от твоей personы и выпить в одиночестве, так нет же. А ты чего такой грустный... е-оооо!

Последние звуки вырвались у приятеля, когда он разглядел Охотницу за моей спиной. Не говоря ни слова, Артур отложил пиво и втолкнул нас в квартиру.

– Я говорил, – бормотал он, - я предупреждал, так нет же... Теперь такая каша заварится – хрен расхлебаешь.

Он совсем не выглядел удивленным, только огорченным и злым.

В квартире Охотница, успокоилась и принялась тупо бродить по комнатам. Следя за ней краем глаза, я слушал Артура. Приятель так разволновался, что его шутливая словесная привычка куда-то испарилась.

– Есть такая теория, – говорил Артур, – коллективного сотворения. Когда огромная куча людей одновременно представляет себе что-то или кого-то, то это непременно появляется.

– Ну да, слышал...

– Слышал он, – презрительно фыркнул Артур, – а я видел, как эти... эти... (он покосился на Охотницу) становятся все более объемными, и дело тут не в новых Три–Дэ-ускорителях. Ладно, погоди, погоди, – тараторил он, хотя я и не торопил его вовсе, – давай по порядку. Ты играл в Capture the Flag на карте "Q3CTF3: Stronghold". Потом тебя неожиданно выбросило в районе завода "Нефтехим" вместе с ботом Hunter.

– Хантер?.. Ах да, Охотница.

– Чертовы русификации. Но неважно... Про завод угадал?

– Да, и про карту тоже. Откуда знаешь?

– Я работаю в географическом отделе. Каждому виртуальному месту соответствует реальная территория на нашей планете. Тебе просто феерически повезло, что выбрал именно эту карту, а то выбросило бы куда-нибудь, где даже летом в пальто холодно, или еще дальше.

– Ого! Слушай, а cs_assault где находится?

– Под Нижним Новгородом.

– А cs_italy где? В Италии?

– Нет, на границе Франции с Германией, – механически ответил Желудев и вдруг сорвался на крик, – Слушай, я тебя что тут, развлекать буду?! "А где то, а где се..."... Ты хоть понимаешь, что происходит?

– Понимаю. Вывалились из игры, у Охотницы даже флаг остался, который мы вместе на базу перли. Я затем и пришел, чтобы затащить Охотницу обратно. Там народ, без одного флага, должно быть с ума сходит.

Охотница косо взглянула на нас и снова вернулась к прежнему занятию – она листала найденный на полке "Атлас огнестрельного оружия".

– Я сам сейчас с ума сойду, – орал Артур, – и никакой флаг меня не спасет. То, что вы вывалились, лишь начало взаимопроникновения миров. Все, доигрались, боты уже ходят к нам в гости, а что завтра начнется...

– Если в вашем Институте все это знали, почему тогда...

– Почему мы не запретили играть? Не вышло, дорогой friend. Игры – это бизнес, деньги, много денег. Ты никогда столько денег не видел и не увидишь. Впрочем, завтра всем уже будет не до денег, – на лице Артура промелькнуло нечто вроде злорадной ухмылки. Дескать, не слушали нас, вот и получайте...

– Доигрались! – продолжал Артур, – сначала книги, потом кино, затем компьютерные игры. Но нас это не удовлетворяло. Нам хотелось большего, хотелось, чтобы все, как по-настоящему. И мы, гоняясь за фотореалистичными текстурами и объемным звуком, забыли, что "настоящее" может быть только одно. Теперь наше новое настоящее нас атакует.

– Ничего оно не атакует. Ну, выпала Охотница и что?

– Это только начало, вот увидишь. Совсем скоро мы будем жить в руинах, а сверху на нас будут гадить драконы.

– И что? – я стоял, словно человек, случайно очутившийся внутри любимой картины, что долгие годы безобидно висела в гостиной. И пусть эта картина нравится мне безумно, я не хочу быть внутри. Уж слишком много там кроваво-красных тонов.

– Сейчас позвоню нашим, пробью тревогу, и мы в меру своих сил попытаемся что-то исправить. Короче говоря, будем пить "Боржоми", пусть даже почки вот-вот отвалятся.

Он замолчал и захлопал себя по карманам в поисках мобильника. Я утер выступивший пот. Дожили, мало нам шахидов, теперь по улицам будут шастать морпехи и безумные почтальоны. Тут вновь зашевелилась Охотница. Она отложила книгу и направилась к нам, и ее настроение мне решительно не нравилось.

– Значит, вы сейчас решаете, жить нам или нет. Жить ли мне, Клеску, Бонзу, Слэш и еще много кому... Значит, вот вы о чем...

– No, тьфу, нет. С вами ничего не случится. Вы останетесь, вы будете существовать дальше... Но вы должны жить в своем мире. В своем! Если миры сольются – вы пострадаете не меньше нас. Ты должна понимать, ты должна помочь.

Девушка побагровела:

– Должна? Я никому ничего не должна.

– Нет же, – кричал Артур, – Погоди.

Охотница завела правую руку за узкую талию и буквально из ничего вытащила шотган.

– Мы вам не игрушки, – глаза Охотницы под клювовидным выростом шлема сузились до щелочек, – Мы не нагар в рокет-лаунчере, не пустые пулеметные гильзы. Нас не запретишь, мы – живые.

Выстрел отбросил тело Артура далеко назад. Я и не представлял, что из человека зараз можно выплеснуть столько крови.

– Он еще глупее Сорлага, – Охотница кивнула на распростертое тело и пошла к выходу. Я хотел броситься следом... только зачем теперь. Единственный, кто мог помочь, лежит мертвым. К тому же Охотница может выстрелить еще раз, за ней не заржавеет. То, что мы совсем недавно были в одной команде, ее ничуточки не покоробит.

Я вызвал скорую, сел в кресло, чувствуя себя совершенно разбитым физически и смятым духовно. Я ненавидел Охотницу, но как объяснить боту игры “Quake III arena”, что некоторым существам жизнь дается только один – ОДИН – раз.

Что делать? Если Артур прав, жить нашей устоявшейся цивилизации осталось недолго. Мне вспомнились слова Маринки, когда однажды она зашла ко мне во время игрового запоя. “Какая гадость, – она посмотрела на экран, скривив губы, – идиотские же забавы же у вас, мужики. Хорошо еще, что вся эта мразь ненастоящая”. Ах, если бы, Марина, ах если б...

Тут меня подбросило, будто я тоже получил выстрел в упор. Маринка! Она же ничего не знает, а опасность уже на пороге.

Я пулей выскочил из дома, донельзя разозлив вахтершу.

В отличие от состоятельного Артура, Маринка обитала банальной серой хрущевке. У подъезда, вместо привычных млеющих бабушек тусовалась группа совершенно одинаковых мужичков в желтых лохмотьях. Они скрипели зубами, и что-то невнятно бормотали, шаря вокруг абсолютно пустым взглядом.

– Оооо, я это чувствую...

– Они летают! Летают!

– Мне нужна доза!

Миновав выпавших из “Фоллаута” наркоманов, я взметнулся по заплеванной лестнице. Дверь в Маринкину квартиру была приоткрыта, что сразу мне не понравилось. Полный вороха дурных предчувствий я шагнул внутрь, думая только о том, чтобы не натолкнуться на лужу свежей крови.

Крови, к вящей радости, не оказалось. Маринка была живой, здоровой, и, судя по всему, пребывала в отличном настроении, невзирая на приближающийся крах. Рядом с ней удобно устроился какой-то мутный тип в легких чешуйчатых доспехах. Когда я, весь запыхавшийся и растрепанный, ввалился в гостиную, он удостоил меня удивленно-презрительным взглядом миндалевидных глаз.

Все-таки я, наверное, очень невезучий человек. Не успели эти твари из Виртуальной Реальности посыпаться в наш мир, как одна из них зарулила прямиком к моей девушке. Досадно еще, что эта тварь оказалась эльфом. Ненавижу эльфов.

– Это Андрей, благородный сир, – он мой друг, пожалуйста, не трогайте его, – заговорила Марина. Только сейчас я заметил небольшой кинжал в руке остроухого. Эльф убрал оружие и заявил:

– Что ж, тогда, полагаю, он может присоединиться к нашей беседе.

– И о чем же вы беседуете, – поинтересовался я. Марина сразу как-то потупилась, но эльф оставался невозмутим.

– Я, будучи очарован красотой вашей подруги, только что предложил ей отправиться в мой фамильный замок. Этим вечером я устрою в честь нее роскошный бал и надеюсь, вы почтите нас своим присутствием.

– Марин, он это что, серьезно?

– Ну да, – она пожала плечами, – Понимаешь, Андрей, я давно хотела тебе сказать, да все откладывала. А тут, вдруг, такие дела пошли.

Но я уже все понял. Я хотел развернуться, хотел уйти. Хотел убить эльфа. Но, вместо всего этого просто спросил:

– Сказать что?

– В общем, ну ты же понимаешь... Наши отношения, они не такие, как раньше. То, что происходило с нами в последнее время, – она не находила слов, я не хотел затягивать эту агонию.

– Я тебе разонравился, так?

– Не совсем. Просто, ты дистанцируешься от меня. У нас было бы больше времени, если бы ты не торчал за компом часами кряду. Я не хочу делить тебя с компом. Я не хочу предлагать тебе выбор между мной и железом, поэтому...

– Ты уходишь.

– Да... – Маринка облегченно выдохнула.

– Уходишь к нему?

– Не надо. Не будем загадывать.

– Марина! Ты знаешь, кто он? Он – персонаж КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ! Он – не... – внезапно я понял, что не стоит говорить “ненастоящий” тому, кто тебя сильнее и сидит в нескольких шагах. Тем более, эльф опять вытащил кинжал, да так быстро, что я и не заметил.

– Вы забываетесь, юноша, – сухо заметил эльф, – я не потерплю, чтобы при мне обижали даму. Тем более что с этого момента, она находится под моей протекцией. Еще один дерзкий выпад, и я буду вынужден просить вас уйти.

Вот аристократическая морда. Но поди объясни ему, что он – трехмерная модель, в которой, словно убогая душонка, барахтается кусок программного кода.

– Не надо, Марина, – я поймал взгляд эльфа и заговорил тише, – пожалуйста. Больше никаких игр, обещаю.

Повисла пауза, липкая, неприятна. И пауза эта была не в мою пользу.

– Уходи, Андрей, я должна подумать.

У выхода я задержался, бросив наглой эльфийской роже, не скрывая издевки.

– Послушайте, любезный. А, если не секрет, где находится этот ваш замок. В другом измерении, на другом плане?

– Нет, – гость улыбнулся тонкими губами, – мой замок стоит на улице Менделеева на месте бывшего торгового центра “Башкирия”.

Бывшего. Ну надо же, как время летит. Еще вчера я себе там кепку покупал, и торговый центр казался вполне настоящим. Не став узнавать о судьбе огромного здания, я вышел обратно в подъезд. Это ж надо, а? Девушка ушла от меня из-за моей любви к компьютерным играм к персонажу такой игры. Не зря я всю жизнь ненавидел эльфов.

Лестница, ступеньки, топ, топ, топ... И куда теперь? Катастрофа только началась, а я уже потерял



двух близких людей. Хотя, какая разница сейчас или потом. Все равно, мы все скоро умрем. Во дворе пустынно, даже наркоманы куда-то ушли. Только невдалеке летающий череп травит анекдоты серокожему детине, сплошь покрытому шрамами и татуировками. В кармане обнаружилась пара смятых купюр. Точно! Нужно купить водки, залезть на крышу и наблюдать за кончиной этого мира.

Эпилог

Прошел год. Конец мира опять отложили на неопределенный срок. Нет, как ни бились ученые, слияние миров остановить не удалось. Но чудовища и герои, свалившиеся нам на головы, мало-помалу ассимилировались. Реальный мир диктовал пришельцам свои законы – законы физики, химии и биологии. Чужаки прыгали все ниже, стреляли все хуже, научились уставать, болеть, спать и – самое главное – потеряли бессмертие (кроме того серокожего типа).

Жить не стало проще. NOD попрежнему цапается с GDI, элиподы грызутся с бибуратами, гномы враждуют с эльфами (обожаю гномов!). Нашему городу еще повезло, тут обосновались Добрые Убийцы, которые вырезали начисто весь криминал и бдят за порядком. Повезло, короче. На месте Парижа, я слышал, вообще некрополь сейчас, полный лавкрафт всем живым.

Терпким майским вечером я по обыкновению околачивался в парке, где когда-то познакомился с Маринкой. Парк был для меня остывшим полем боя на войне с судьбой, где я одержал победу. В битве победил, но войну проиграл. Маринка уже давно обвенчалась с остроухим. А я все так же брожу по тенистым аллеям.

Из пестрой массы отдыхающих возникла высокая девица. Что-то в ее лице было до боли знакомое, но не может же быть, чтобы...

– Хм, привет.

Она была одета в джинсу, кроссовки, а на голове красовалась кепка с длинным козырьком. Но я даже в таком виде я легко узнал эту особу.

– Зачем ты убила его?

– А откуда я знала, что в этом идиотском месте нет респавна? Я просто хотела его остановить и только! Я...

Охотница замолчала, ее плечи предательски дрожали. Так мало теперь в ней осталось от Охотницы. Ассимиляция сделала свое дело. Передо мной уже не боевая машина, а живое существо – Галатея двадцать первого века, сотворенная и оживленная верой. Оживленная и забытая.

– Наши передохли почти все, – всхлипнула она, – Бонз только остался – он в Париже у андедов за главного. Зазнался совсем, костяшка. И Кадавр еще живой, но свихнулся от шока.

– Ты, это... успокойся, – я приобнял плачущего бота, – образуется все, вот увидишь. Пойдем ко мне, вспомним, как за флагом бегали... Ладно реветь-то, убийца... У меня вот тоже горе... Давай, чаем напою...

Мы шли по розовому от заката парку, мимо прохожих разных рас, форм и размеров. Мимо шныряющих в густой траве лим-лимов, пьющих магов, крутящихся пушек, разбросанных аптечек и сторожевых големов. Над нами, отражая чешуей свет умирающего Солнца, пронеслась крылатая туша дракона, и я ощутил вдруг, что жизнь налаживается.

Н



10 самых страшных тайн компьютерных игр

Вопросы, на которые нет ответов

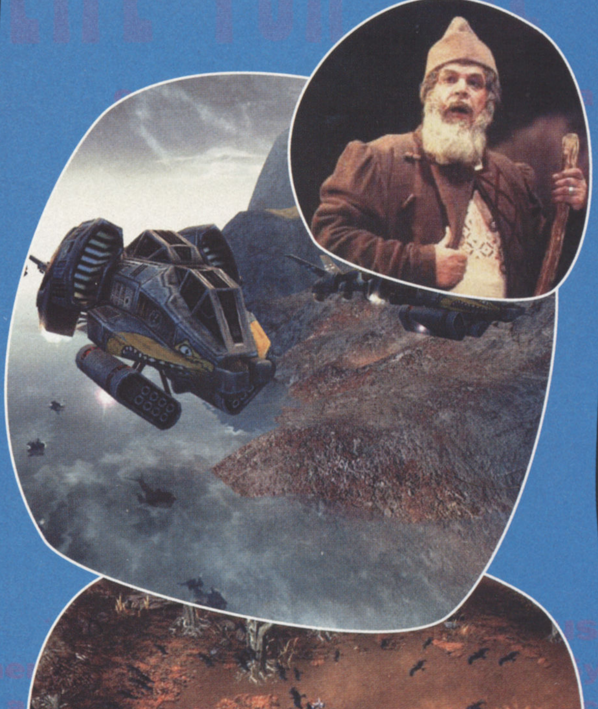
10 Мода веет

Кто-нибудь из разработчиков компьютерных игр понимает, что стальное бикини плохо защищает героиню?



9 Путь к себе

Если Сусанин умер 400 лет назад, то кто программирует пасфайндинг для искусственного интеллекта?





8 DNF

И все-таки "when it's done" - это когда?



7 I`m Molyneux, Peter Molyneux

Как правильно по-русски пишется фамилия Питера Молинье? Как она звучит - не важно, как она пишется?



6 WHY!?

Почему диски с играми через некоторое время оказываются не в своих коробках?

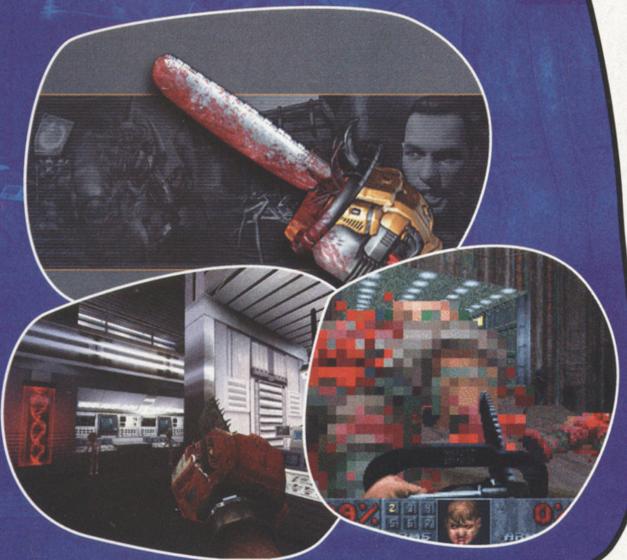


5 И вообще...

Кто-нибудь читает текст, который выводит-ся перед инсталляцией игры? Кажется, это на-зывается "лицензионным соглашением"...

4 БЖЖЖ!

Почему в бензопилах в компьютерных играх никогда не кончается бензин?



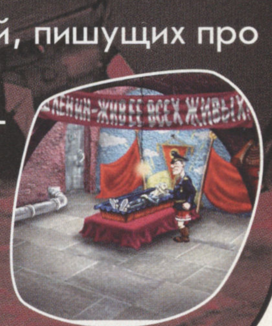
3 Петька и Штырлиц спасают Ржевского

Кто покупает русские квесты? У нас есть несколько смутных предположений на этот счет:

а) это продукт для внутреннего пользо-вания, все выходящие русские квесты раскупаются другими разработчиками русских квестов;

б) журналисты изданий, пишущих про компьютерные игры;

в) племя карликов-лю-доедов, обитающих в московской канализа-ции.



Но все же, кто именно?

2 Синдром последнего юнита

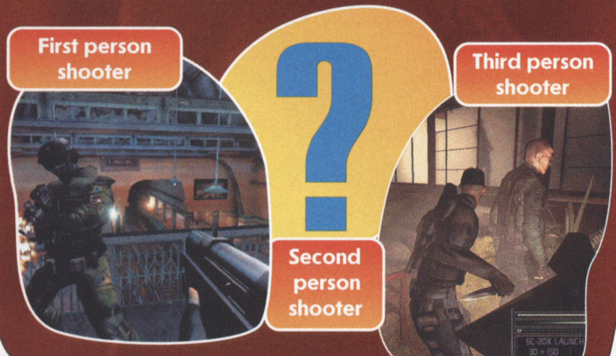
Как выглядит последний элиен и где он прячется?



1 Second person shooter (SPS)

Есть игры "с видом от первого лица". Есть игры "с видом от третьего лица".

Куда пропали игры "с видом от второго лица"?[1]



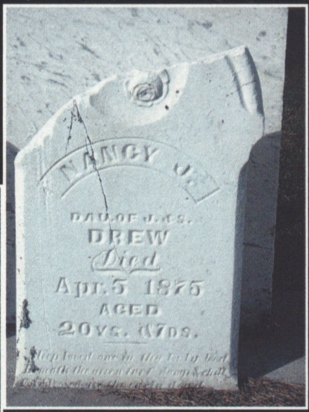
1. На самом деле, сделать такую игру очень просто. Стоит всего лишь выбрать на роль главного героя двуликого бога Януса. Первый игрок отвечает за вид спереди (первое лицо), а второй – соответственно за вид сзади (второе лицо). Если ввести в игру возможности поручить руководство первым лицом компьютеру, то тогда мы получаем чистый шутер от второго лица. Всех делов-то!

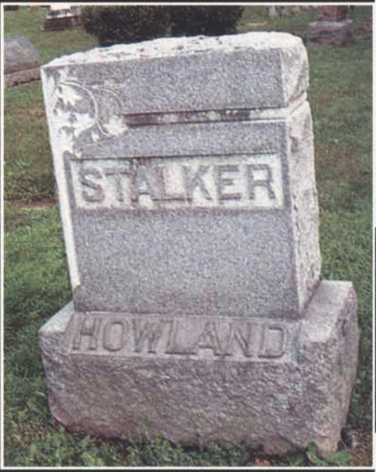
Так вот они где!

Гробики, склепики, черепочки...

Сенсация! Большинство персонажей компьютерных игр уже давным-давно мертвы! Жадные разработчики скрывают это от нас, чтобы мы покупали их компьютерные игрушечки!

Количество квестов с детективом Ненси Дрю в главной роли уже плохо поддается подсчету. А девушка покинула этот мир совсем молодой, в возрасте 20 лет.





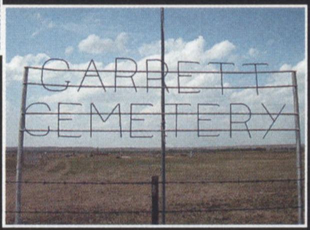
Вот почему эта игра никак не может выйти.



Эликсис-Эликсис, нашел тебя все-таки Джон Блэйд.



Сэму Фишеру, знаменитому борцу с терроризмом, поставили какой-то жалкий могильный камешек.



Зато Гаррету отгрохали целое кладбище. На ворованные деньги, не иначе.

Ужасные тайны раскапывали:
Юрий ПАШОЛОК,
Алексей РАТУШКИН
Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

Почта

В отношении "предателей", которые перешли на приставки. Предлагаю письма данных несознательных элементов, заключать в черную рамочку и желательно прилагать их фотографию с черной ленточкой, так как они умерли для нас, пока живых ПиСишников.

Best regards, Александр он же, Тихий

Я решительно не понимаю, что происходит. На дворе – лето полным ходом, и, по всем традициям жанра, я должна испытывать бешеный дефицит читательских писем. А меня вместо этого засыпают так, что едва успеваю разобраться. Стыдно признаться – в этом месяце руки так и не дошли до бумажных конвертов, так много было прислано электронных писем. Придется исправляться в следующем месяце и делать основной упор на бумажные послания. Ну а пока все конвертики бережно лежат у меня на полке, дожидаясь своего часа. На радость циничным скептикам, которые так любят утверждать, что бумажными письмами мы регулярно растапливаем редакционный камин. Впрочем, даже для этой странной летней активности находится свое банальное объяснение. Лето-то в этом году, прямо скажем, выдалось не ахти… На большей территории нашей необъятной родины грозы перемежаются кратковременными дождями и порывистым ветром, а посему нам, дорвавшимся до летних отпусков и каникул, ничего другого не остается, как проводить массу времени перед проверенным железным другом, в очередной раз захватывая вселенные и совершая героические подвиги. Что нередко приводит к вышеописанным последствиям в виде десятков и сотен писем, присланных в редакцию.

Впрочем, несмотря на то, что подобный поток практически привязал меня к компьютеру и лишил даже намека на летний отдых, я совершенно не в обиде. Даже напротив – стараюсь убедить себя, как мне все это нравится, с тоской поглядывая поверх монитора на редкие лучики солнца, которые пробиваются сквозь тучи и даже иногда озаряют мое унылое (на самом деле - любимое…) рабочее место.

Fallout Handmade

Привет навигаторы. Fallout жив. Надоело ждать пока вы раскачайте эту контору. На базе 2-го самому приходиться делать 3-й.

Вот некоторые нововведения - перенос игрового полигона на территорию бывшего СССР. Основные ресурсы топливо боеприпасы медикоменты и еда .

Бабки кое - где есть, но не они основа экономики. Постядерная зима. Включается фактор температуры. Днем -10 с. Ночью - 50 с. Значения характеристик ночью падает в 3-5 раз. Особенно не побегаешь.

Главному герою предстоит отыскать кучу всяких деталей и чертежей чтобы собрать витофильтр который собранный воедино дает 3 составляющие - чистые воду воздух и еще тепло. Куча квестов помощников уникальных личностей и тд. не дадут нашему герою расслабиться. см скриншот (по мере развития пришлю еще).

жук-кароед

Вот перед вами достойный пример того, как человек решительно отказывается принять удары судьбы и намерен до конца идти к поставленной цели. Ну что ж, истории известны достойные примеры, когда подобное упорство наконец-то вознаграждалось: все, несомненно, помнят ту эпическую лягушку, которая своими лапами сбила из сметаны масло. Что дальше – сделай сам "Цивилизацию"? Или DOOM своими руками? Остается только пожелать автору письма, чтобы его энтузиазм не ограничился благими намерениями и дожил до финальной реализации. А мы с нетерпением будет ждать результатов – в лучших традициях потребителей, которые сами ничего делать не хотят, но с удовольствием раскритикуют плоды чужого труда.

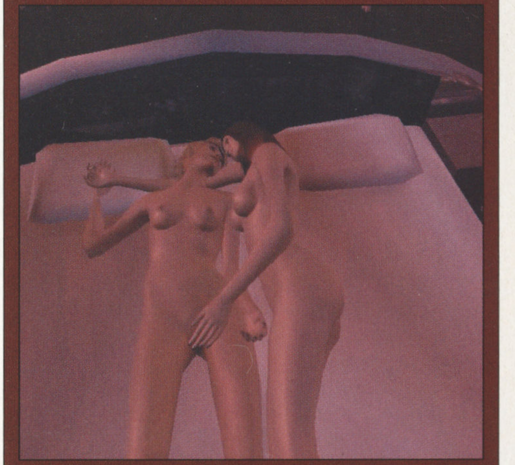
Центр по пересадке волос. Неудачный день



RE: СТЯНУЛИ ОДЕЯЛО!

В #7(86) 2004 на странице 6 в статье "Групповуха" Вы пишете про игру Singles - Flirt Up Your Life: "Собираются ли разработчики … убрать наконец одеяло…" Действительно, в ответ на запрос "Singles без одеяла" Яндекс пока молчит. Но это не значит, что решения нет. Высылаю Вам патч, который сделал сам, так что не пытайтесь искать его в Сети :) Подозреваю, что если бы такой патч дали разработчики игры, на них бы некоторые женщины обиделись. Но особенно - мужчины. Про женщин, см скрин, а про мужчин - сами увидите.

С уважением
Дмитрий Корабельников



Товарищи! Редколлегия! Куда катится наш журнал?! Разве таких читателей мы пытались вырастить историческими экскурсами В. Веселова или рассказами И. Бойко об многопользовательских вселенных?.. Позво…

Извините, мы только что выбросили из окна зануду, который написал предыдущие пять строчек. Спасибо тебе, Дмитрий, ты сделал нужное и полезное дело. Помог осуществиться мечте тысяч и тысяч игроков, в большинстве своем - чистых, незамутненных подростков. Сейчас мы патчик протестируем и, если все работает, выложим на диск. ***- Вся редакция, за исключением одного сотрудника***

Личные комментарии

…Владимир Веселов – просто мастер своего дела, вот только практически никогда раньше не приходилось слышать от людей его поколения слова типа "круто". Очевидно излишний консерватизм нынче не в моде. Хотя игра от "Наилучшего Пути" и не такие эмоции может вызвать…

P.S. Да, конечно же, спасибо за постер! Но в майском номере с двух сто-

RE: Лингвистический диспут

...Но все же мне не понятно, как в статью попала такая ошибка. Процессы, с помощью которых в игре происходит выравнивание ландшафта, называются тераФОРмингом, а не тераМОРфинг. А автор настырно употребляет последнее слово. Не хорошо, уважаемые. Ой как не хорошо...

Alexander Podobayev



У солдат будущего будет: четыре глаза, бронежилет из листовой стали, шестиствольный пулемет вместо левой руки и фара на лбу - чтобы мог по ночам газоны косить

(Мы предлагали автору поступить, как надлежит мужчине, - свалить все на корректоров, но оказалось, что у автора этот самый терраморфинг был задуман изначально - прим. ред.) Прежде всего, хочется поблагодарить читателя за тонкий и умный вопрос. Приятно видеть, что человек не пробегает материал глазами по верхушкам, а изучает его вдумчиво. Спасибо, Александр.

Обратимся теперь к сути вопроса. В процессе подготовки статьи приходится читать массу материалов по игре и мануал, конечно, тоже. Все то время, пока я работал над обзором "Периметра", слово "терраформинг" нестерпимо резало мне слух. Дело в том, что в классической Sci-Fi литературе этим термином традиционно обозначается воссоздание на неком небесном теле условий, сходных с земными. При этом этимология слова несколько иная, чем подразумевается в "Периметре", поскольку "терраформинг" в Спанже обозначает "формирование земной поверхности", а не "формирование планеты по подобию Земли". Исходя из этих соображений, я и задумался о замене термина "терраформинг" более точным. Сначала рассматривался вариант "зерроформинг", но этот термин показался несколько расплывчатым и, в конце концов, я остановился на варианте "терраморфинг". На мой взгляд "преобразование ландшафта" или, если угодно, "превращение земной поверхности" - это наиболее точное описание того процесса, который происходит в "Периметре". - ***Гнэл УНАНЯН***



рон картинки со схожей тематикой. Эпохи, правда, разные, но суть дела это не меняет. Повесил "в тылу врага" – как-то патриотичнее...

С уважением,
Seregros the Scarlet Snake

А еще давно хочу вас попросить, чтобы вы почаще писали о своих впечатлениях от статей, о тех авторах, чьи материалы вам больше по душе. Ведь почти каждый автор старательно прочитывает почтовые выпуски в надежде, что вы что-то спросите у него или поделитесь впечатлениями.

Кусочек онлайна

Хотел поблагодарить за идею выкладывать на DVD-диск дистрибутив Онлайновых проектов. В последнем номере был Ragnarok, очень был рад "познакомиться" с этим проектом, много для себя почерпнул и оставил заметку. Буду рад, если таковая традиция будет Вами поддержана.



Так же, очень буду рад, если редко да метко, будете на это же DVD выкладывать шедевры давно минувших лет (одна страничка текста с картинками в журнале и короткий рассказ - для нас "стариков" просто радость по настоящему детская. Вспоминаешь эти 3,5 дюймовые дискетки, старые 300 пенечки)... Молодцы.

За опечатками следила программа, думаю она все учла.
Trofimtsev Igor

Благодарность принята. В последнее время игроделы все чаще балуют нас такой приятной халявой. Ну а мы, в свою очередь, будем стремиться к тому, чтобы у вас была возможность познакомиться с онлайновыми новинками. Вы ведь уже догадались, что наша редакция выполняет секретный инопланетный план: сажает человечество на виртуальные вселенные, пока они незаметно захватывают Землю.

Наполнение дисков

Следующие два письма касаются наполнения дисков. Можно, конечно, было их не публиковать, но очень уж они показательны.

Повод для письма такой; в одном из недавних номеров вы рассказали про моды к спортивным симуляторам, к NHL и еще чему-то, и упомянули что они свободны для скачивания. Но к сожалению 50 мегов это много, причем не только для меня но и для многих ваших читателей. Поэ-

тому внощу предложение: запишите если можно эти моды на ваш диск в качестве дополнения к играм и всем будет счастье. И еще, вы как-то выкладывали на диски драйвера для видюх, почему бы не повторять этот благородный процесс регулярно, это ведь хорошее дело, а то драйвера весят по 20 мегов и на работе их скачать из интернета никто не дает. Сделайте это пожалуйста и всем опять будет счастье!

Sharkanry (Андрей)

Вот второе письмо: найдите двенадцать отличий.

Мне очень нравится “Навигатор” (я и DVD-ROM купил из-за Вас), к содержанию журнала у меня нет практически ни малейших претензий. Я вообще считаю, что по этому показателю Ваш Журнал лучшим в России. Но вот наполнение DVD (а раньше и CD) вызывало и вызывает у меня некоторые нарекания: 1) Вы почему-то обходите своим вниманием людей, увлекающихся стратегиями, - например, не выкладываете на DVD миссий для “Блицкрига”, “Противостояния 4” и т.п. (за последние 7 номеров только однажды выложили пару компаний для Age of Mythology, да две или три карты для “Противостояния”, Warcraft 3 - не считается); 2) неужели так необходимо каждый месяц выкладывать на DVD по-нескольку модов для Battlefielda (причем в большинстве своем исключительно сетевых)? Я, например, могу с уверенностью сказать что в моем городе (г.Белгород) в компьютерных клубах в Battlefield почти не играют (по крайней мере я не видел, чтобы играли, а в клубах я бываю нередко); 3) почему Вы не выкладываете “массивных” дополнений для Morrowinda (например, GIANTS; Predator Mod) на DVD/CD?

Пожалуйста! Примите меры! Ответьте вашему постоянному преданному читателю, успокойте мою мятущуюся душу.

Шейченко

Вы уже догадались, да?.. К какой мысли я вас веду? Для тех, кто еще не догадался, расскажу: вот перед вами два письма. Оба – на одну тему. Оба – с требованиями. По сути одинаковыми, хоть по содержанию и совсем разными. И что самое интересное, оба письма написаны в такой категоричной манере, что у бедной “девушки из Почты” практически не остается возможности их игнорировать. Сюда, конечно, можно еще добавить десяток писем со сходной тематикой: “Зачем вы каждый месяц выкладываете драйвера?” или “Сколько можно уделять внимания никому не нужному спорту” (софту, стратегиям, шутерам, варгеймам, прочее – нужное подчеркнуть). Но, думаю, основную идею все уже и так поняли.

Драгоценные мои! Незаменимые и категоричные! Если мы будем учитывать все ваши требования, то количество прилагаемых к журналу дисков будет примерно равняться ассортименту небольшого магазинчика компьютерных игр. Не говоря уже о том, что выполнить некоторые просьбы невозможно в принципе: как, например, выложить на диск лицензионную версию Warcraft 3 с возможностью бесплатно играть на игровых серверах (были и такие просьбы). И, тем не менее, я все равно буду призывать вас писать, что именно хотелось бы видеть на дисках, потому что нередко ваши письма и являются последней инстанцией в принятии нелегкого решения под названием “Что же выкладывать на диск?” Но, может, не стоит так категорично? И если в этом месяце на диске оказалось не так много лично вам интересных вещей, не стоит обвинять нас в бесполезности – может, именно в этом месяце мы учли настойчивую просьбу вашего соседа.

Тема для плаката

Обожаю этот журнал, но есть одна маленькая чайная ложечка в огромной бочке удовольствия от журнала. Это постеры. Да, те самые постеры, которые все так хотели. Но уж если их делать, так с умом. По моему мнению, постер - самый динамичный момент из игры, кадр, описывающий в полной мере эту игру! Как могут две девушки в камуфляже с пушечками в руках описывать всю динамику замечательной игры Unreal Tournament 2004?! Спасибо за постер по NFS, но он тоже “не в тему”. Я понимаю, есть связь между красивой девушкой, демонстрирующей свои прелести направо и налево, и вселенной NFS Underground, но я хотел бы увидеть какую-нибудь супер-навороченную тачку, всю в наклейках и неоне, рассекающую по ночным улицам города N! В общем повнимательнее к постерам, и журнал будет просто супер-пупер-мега-дико-зверский! Да, и еще, идея делать постеры из игр прошлых лет, высказанная в прошлом номере, очень даже неплоха! (Doom и Fallout заняли центральное место на моей стенке).

З.Ы. А мини-постер на страницах почты про PacMan был шуткой? С удовольствием повешу такой на стенку!

Вася Родин aka Врунгель

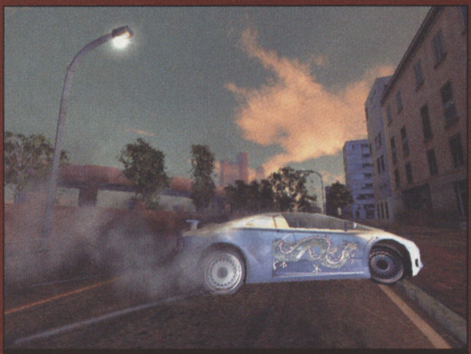
Как это ни прискорбно, тенденция использовать женские образы для привлечения внимания добралась и до компьютерных игр. *(А кого им, Баскова на коробки что ли ставить?! - прим. возмущенных мужских шовинистов.)* Казалось бы, причем тут мужской шовинизм? Не стану скрывать - большинство постеров делаются на основе артов, которые поставляют нам издатели. Оно и неудивительно. Ваять такие вещи самостоятельно никто не станет, ставить скрины – не то качество... Вот и пользуемся художественными “приложениями” в собственной обработке. Конечно, отчасти есть и наша вина в том, что для постеров мы выбираем образы, которые в первую очередь симпатичны именно нам. А так как коллектив преимущественно мужской, поверхности постеров активно изукрашиваются женскими темами. Еще раз к вопросу о шовинизме... Не стану скрывать, что сама я полностью поддерживаю в этом вопросе Василия и, пользуясь случаем, прошу ограничить количество женской плоти на квадратный сантиметр. Как вариант – можно воспользоваться классным советом от нашего читателя:

...Просто, все эти полуголые эльфийки и демоны с шотганами уже порядком приелись. Проявите фанта-

RE: Шанхайские Гонщики

Читал вчера журнал и наткнулся на вопиющую ошибку Реклесс Драйвера. =(В статье про Шанхайских гонщиков можно лицезреть следующую подпись к скрину: "Интересно кто сподобился украсить это дешевую подделку под "ламбо" отстойной наклейкой!". На скриншотах изображена никакая не Ламба, а Bugatti EB110 GT - моя любимая машина, между прочим! *crying* Прошу донести до автора эту информацию.

agentapple



В №7`2004 на странице 120 следует читать: “Интересно, кто сподобился украсить эту дешевую подделку под “бугатти” отстойной наклейкой!”

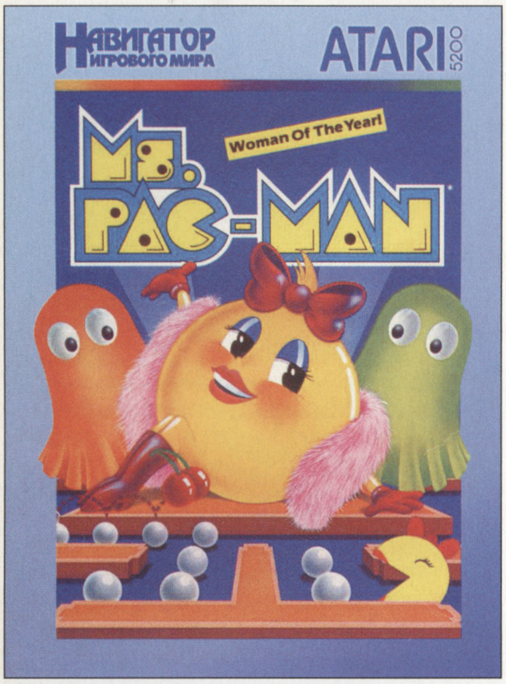
Да, Реклесс Драйвер был очень пьян, когда играл в это достойнейшее произведение, ибо на трезвую голову он просто физически не может попытаться хотя бы инсталлировать продукты, столь серьезные, как "Шанхайские гонщики".

Поэтому, восхищенный буйством графики и торжеством спецэффектов, а также находясь в феерическом состоянии эйфории от знакомства с этим, безусловно, выдающимся игровым произведением, он, глядя на монитор через пелену слез счастья, заполнивших его глаза, допустил столь вопиющую ошибку. В чем раскаивается. И обещает никогда больше не пить за виртуальным рулем, ничего не жрать и не курить. И вообще, уничтожать каждую попадающуюся на пути копию "Шанхайских гонщиков". - ***Реклесс ДРАЙВЕР***

зию. Например, напечатайте эльфийку в разрезе. Или демона в разборе (обязательно со штампом). Ведь у вас же есть отличные художники.

Pass aka Павел Мережаный

А по поводу постера Pac-Man`a расклад такой: еще пару тысяч пожеланий, и мы сделаем его в натуральную величину. Только нет никакой гарантии, что желтый персонаж не заменится в последний момент какой-нибудь сексапильной прелестницей.



Попса наступает!

Хотелось бы сказать еще пару слов по теме об общем "опопсении" игр, поднятой в майском номере. Так как ее продолжения я не увидел в последнем журнале, то решил поделиться с вами кое-какими мыслями. Как мне кажется, вы зря переводите стрелки на геймеров, мол, это не мы виноваты, а вы сами, поощряющие разработчиков подобного мыла. Но, ведь, как мне раньше казалось, журнал несет не только информативную нагрузку.

Печатались же статьи Артели, про основы РПГ и стратегий, про настольные системы и про прочие, прямо не относящиеся к ПС-играм, интересные вещи.

А значит, вы берете на себя смелость не только освещать, но и просвещать. Так откуда подобные пассивные настроения? Вы боитесь оказаться слишком сложными для фокусной группы? Не нужно их недооценивать. Они умеют думать, если захотят. Нужно, только дать им пищу для этих самых размышлений. И подтолкнуть в нужном направлении. А там, только успевай блюда подносить. Это я вам, как преподаватель говорю.

В игровой индустрии давно появилась тенденция к ограничению творчества игрока узкими рамками сюжета. Золотые компасы получают "книжки с картинками" (это я, простите, про "РПГ года". Наболело, знаете ли). Почему бы ни уделять больше внимания развивающей, креативной стороне игр? Мне всегда было интересно, что скрывается за цифрами в графе "ценность для жанра". И вообще, кто определяет, что для жанра ценно, а что нет? Неужели компьютерные игры могут только развлекать?

Категорически не согласен. У игр есть уникальная возможность превратить сухую подачу теоретического материала в интерактивное действие. Как и любой другой вид искусства, они несут свой вклад в воспитание молодежи.

Ведь шмонаете же вы разработчиков игр по реальным событиям за несоответствия. Так почему бы ни распространить этот подход и на другие стороны игропрома? Например, на социальное моделирование в РПГшках (вернее на его отсутствие).

Пользуясь случаем, хочу попросить вас, обнародовать мнение ролевого отдела на этот счет. А то меня мучают смутные подозрения, что кто-то, аббревиатуру RPG расшифровывает как Rogue Playing Game.

Pass aka Павел Мережаный

Сейчас начну оправдываться и переводить стрелки. Во-первых, я категорически не согласна с тем обвинением, что мы поощряем примитивные игры. "Золотой компас" получают те, кто сочетает нестандартный подход и высококачественное исполнение. При всей массе игр нам приходится искать лучшее – но мы, как никто другой, страдаем от того, что наше понятие "лучшее" не всегда соответствует тому, что предлагает игровая индустрия. Лучшим подтверждением моих слов будут статьи В. Веселова: как правильно заметил один из авторов сегодняшних писем, от таких людей редко услышишь слово "круто!". И не покривлю душой, если скажу, что письма "Почему такой классной игре вы поставили такую низкую оценку?" приходят в редакцию куда чаще, чем письма "Как вы можете так высоко оценивать примитив?". Мы действительно самоуверенно считаем, что смысл нашей работы не только в том, чтобы описывать игры, но и в том, чтобы формировать определенную культуру восприятия их. Другое дело, что некоторые категории оценки уже стали привычными: например, физические параметры в авиа- и автосимуляторах, а остальные только начинают обращать на себя внимание. И не ошибусь, если скажу, что в жанре RPG подобные критерии появятся позже всего, ибо как можно судить привычными мерками волшебные миры, каждый из которых можешь объяснить любые нестыковки своей исключительной спецификой. Так что – как ни крути – мы свою миссию выполняем согласно ранее поставленным задачам. А причину попсовости нужно искать в другом месте.

На этом прощаюсь. Как всегда, было очень приятно встретиться с вами – пусть даже наши встречи носят исключительно почтовый, опосредованный характер. Кстати, в самом начале почтового выпуска я вас обманула – на самом деле я жутко довольна, что писем приходит много. Ведь это значит, что вам не безразлично то, что мы делаем.

Орфография и пунктуация писем сохранена. На письма с удовольствием отвечала Жанна ДАВЫДОВА

Jgran@gamenavigator.ru

ICQ uin: 2244559

Повторите, пожалуйста, что вы сказали про RPG года!



Содержание CD & DVD

ДЕМО-ВЕРСИИ

DVD "Codename: Panzers English Demo 2 (Utah Beach)

Вторая демо-версия Codename: Panzers, стратегии от Stormregion. На этот раз игроку предлагают повоевать за американских десантников. Действие доступной миссии происходит на пляже Юта (Utah Beach) перед самым началом высадки в Нормандии. Основной задачей игрока является нейтрализация расчетов тяжелых орудий, которые могут помешать высадке.



DVD D-Day

Демо-версия D-Day появилась одновременно со второй демкой Codename: Panzers, что пошло творению Digital Reality скорее во вред, чем на пользу. После Desert Rats vs. Afrika Korps игра стала самым настоящим шагом назад. D-Day является стандартным C&C-клоном, только на полигональном движке. Движок этот, к слову, довольно сильно проигрывает конкуренту в лице Codename: Panzers.

DVD KAO the Kangaroo: Round 2

Милая мультяшная аркада в лучших традициях жанра. Кенгуренок спасает зверей от злых охотников, пользуясь завидной прыгучестью, боксерскими навыками и помощью друзей.



DVD & CD Kokomando

Мультяшная аркада. Цыпленок-коммандос бегает, прыгает, стреляет, переключает рычаги. Впечатление от игры портит слишком резкое управление и излишний патриотизм авторов, не пожелавших сделать демку на английском языке.





Онлайновые игры
- EverQuest: Trilogy
- World of Pirates

Видео
- Alter Life
- Armies of Exigo
- Children of the Nile
- LotR: Battle for Middle-Earth
- Need for Speed Underground 2
- Seal Of Evil
- S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

Бесплатные программы и утилиты
- DivX Player 5.2
- Encrypted FTP 3.3.0.125
- Gaim for Windows 0.8
- LeechGet 1.1 RC 1520
- MyCyberFriend 1.0
- RecOnPhone 2.50.20

Драйвера
- ATi Catalyst v.4.7 Windows 2000/XP
- ForceWare v.61.76 Windows 2000/XP
- ForceWare v.61.76 Windows 98/ME
- GeForce Tweak Utility v.3.2

Патчи
- В тылу врага v.1.12.2
- Власть Закона Паблиш 1
- Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения. Асы в Небе 2.01-2.04 Rus
- Silent Storm: Часовые 1.1
- Warcraft III: Reign of Chaos v.1.16a (Eng/Rus)
- Warcraft III: The Frozen Throne v.1.16a (Eng/Rus)

Сервис-пак
- ArtMoney SE v.7.07
- BSplayer version 1.0 final release
- CheatBook-DataBase 2004 v.1.0
- DOSBox v.0.61
- Dragon UnPACKer v.5.0.0.134
- FreeZip! v.2.3.0
- Fresh Download v.7.10
- IrfanView v.3.91
- K-Lite Codec Pack v.2.27 FULL
- LX-Cheat-Container v.4.0
- Quick Time Player v.6.5
- Real Alternative v.1.23
- Swiff Player v.1.1
- SpywareBlaster v.3.2
- SpywareGuard v.2.2
- Winamp Full v.5.03
- Windows Media Player v.9.00.00.2980

Скринсейверы
Freelancer
Neocron
Shellshock: Nam'67
Thief 3

Прохождения
Hitman 3: Contracts
The Suffering
True Crime

Лаборатория Касперского
Антивирус Касперского Personal v.5.0.142.



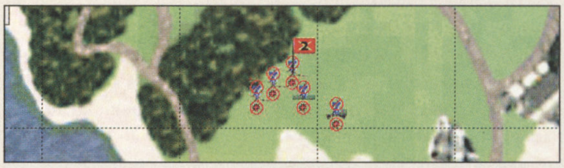
СИМВОЛИКА

DVD&CD - материалы, которые присутствуют на CD и на DVD.

DVD CD - полностью на DVD, но кое-что уместилось и на CD.

DVD - только на DVD.

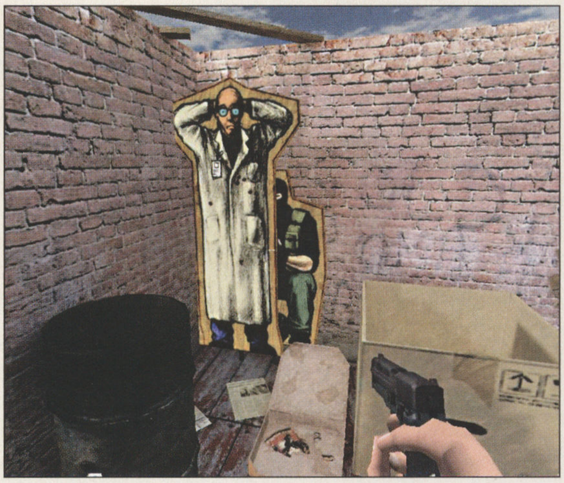
DVD&CD Raging Tiger: The Second Korean War



Raging Tiger: The Second Korean War - варгейм на движке Armored Task Force. Игроку предлагается принять участие в войне между Северной и Южной Кореей. В демку включены две миссии и туториал.

DVD&CD Rapid Gunner

В Rapid Gunner игрок должен как можно быстрее подстрелить определенное количество мишеней, изображающих бандитов, и не попасть в заложников. Карты открываются после успешного прохождения предыдущих. Выбор оружия следующий: Mk23, Glock17, Glock18, CZ75, FiveSeven, Sig226. Ограничение по времени - 25 минут.



DVD Scratches Teaser 1

Первая мини-демка адвентюры с видом от первого лица позволяет оценить графику и интерфейс.

DVD Scratches Teaser 2

Вторая мини-демка проработана гораздо лучше - улучшен интерфейс и расширено доступное пространство.



Freeware и Shareware игры

DVD&CD Alien Sky

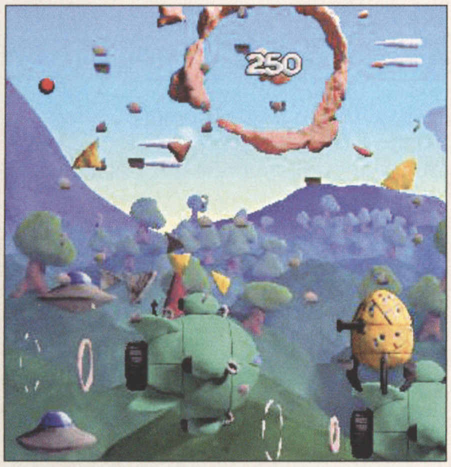
Аркада в стиле Galaga. Все как всегда - тучи врагов, апгрейды, бонусы и босс в конце каждой миссии.

DVD&CD Castlevania Dark Century

Римейк аркады, выпущенной в 1987 году компанией Konami. Игрок управляет охотником за нежитью, решившим уничтожить зло в лице графа Дракулы и его слуг. Среди плюсов игры можно отметить перенастраиваемое управление и антуражную музыку.

DVD&CD Platypus

Этот скроллер с симпатичной "пластилиновой" графикой был локализован "Акеллой" в 2002 году. Теперь он немножко переделан (добавлена возможность менять уровень сложности) и переиздан компанией Retro64. Можно играть вдвоем на одном компьютере. В демке доступна первая локация, ограничение по времени - один час.



DVD&CD Puzzle Express

Фигурками из тетриса методом Drag & Drop нужно заполнить вагоны - откроется картинка. Есть два варианта игры: с ограничением времени и без. Предусмотрена возможность автоматического скачивания картинок из интернета. Бесплатно можно поиграть один час.

DVD&CD Road Fighter Remake

Еще один римейк игры от Konami, на сей раз - автогонки. Чтобы обогнать таймер, замаскированный под индикатор расхода топлива, понадобится изрядная концентрация и способность быстро принимать правильные решения. Особое удовольствие - играть вдвоем (в режиме split-screen).

DVD&CD Scorched 3D



Походовая стратегия, напоминающая Worms в режиме Artillery. Замечательная (для фриварки) графика и азартный геймплей затягивают всерьез и надолго.

DVD Star Wraith 3: Shadows of Orion

Шароварный космосим. В режиме демки на четырех истребителях альянса можно пройти тренировку и две миссии - Space Combat и Asteroid Cave.

DVD&CD Star Wraith IV: Reviction

Шароварный космосим. В бесплатном режиме доступно начало кампании.

DVD Voyager

Адвентюра, в которой игрок управляет волшебником, отправившимся в далекие края искать сокровища. По пути будет возможность выполнить квесты и сразиться с врагами, используя карточную боевую систему (наподобие MtG). Вам не удастся повторить ни одного приключения - необычное исполнение игры позволило использовать случайную генерацию сюжета.



DVD&CD Bullet Time Fighting

Двухмерная площадка для выяснения двухмерных (бить или быть побитым) отношений с двумя видами замедлялок и двумя персонажами, а также с возможностью играть вдвоем.

Управление: настраивается в опциях.

DVD&CD Homerun

Если вы не пьете, это уже хорошо! У вас есть много общего с главным героем этой игры - он тоже скоро не сможет пить. Тогда, когда не сможет идти. Поэтому надо идти, логично? Ведь возвращаться в милый дом всегда так приятно. До последнего шага...

Управление: мышка (влево и вправо), кликать во время самой игры не требуется.

DVD&CD Pimp Ride

Осторожно! Дети за работой. Они доведут вашу тачку до желаемого результата, только дайте им цветные карандаши или фломастеры... Детский вариант "тачки на прокачки" с малой дозой интерактивности.

DVD&CD Warthog

Занимательнейшая игра, посвященная взрывному мастерству. Ставите в нужном месте джип, закладываете необходимое количество взрывчатки в нужном месте и взрываете, чтобы все твари лопнули... в прямом смысле этого слова!

Управление: мышка (ползунки и кнопочки на экране).

Online

DVD EverQuest: Trilogy (полный клиент)

EQ Trilogy содержит оригинальный Ever Quest и два расширения: Ruins of Kunark и Scars of Velious.

Для игры доступны пять континентов, тринадцать рас. Предоставляется 30-дневный бесплатный триал.



DVD World of Pirates (полный клиент)

Смотрите большой материал в этом номере журнала.

Дополнения к играм

DVD&CD Асы в Небе

Пятнадцать новых схем раскраски самолетов.

DVD&CD Пираты Карибского моря

Подарок всем фанатам "Пиратов Карибского моря"! Огромный мод, тотальная конверсия, адд-он - называйте, как хотите. Дополнение, привносящее в игру более 200 нововведений: новый геймплей, новые возможности, новую графику и звуки. Сильно изменена игровая RPG-система (наподобие Morrowind), переделаны города, генератор квестов, добавлены новые персонажи.

DVD CD Battlefield 1942

Подборка модификаций на этот раз получилась на редкость большой. Во многом надо за это благодарить японских поклонников Battlefield 1942, которые выпустили четыре мода. Конверсии эти не слишком большие, но зато интересные, а главное - оригинальные.

В роли главного блюда выступает модификация StarGate BFM 0.1, совершенно новая разработка (правда, уже успевшая обзавестись патчем).

DVD&CD BloodRayne

Поклонники реализма добрались и до BloodRayne. Итогом работ любителей достоверности стал мод UncutMOD_v1.0.0.3, перерабатывающий форму немецких солдат. Новых одежек для Rayne на этот раз пять. Что же касается раздела утилит, то там прибавление в виде редактора Nosejob.

DVD CD Carmageddon: TDR 2000

Очередная пятерка машин для TDR 2000, на любой вкус и цвет. Для любителей ретро предназначен фургон Pigs, а для желающих оседлать "тяжелый металл" подготовлен BigDog , в простонародье - танк M1A1 Abrams. Также в набор входит The Nosebleed Pack.

DVD&CD Combat Mission: Afrika Korps

Любителям пошаговых баталий предлагается пятнадцать вариантов переработки внешности юнитов, а также десяток миссий.

DVD&CD Combat Mission: Barbarossa to Berlin



По многочисленным просьбам начата выкладка дополнений для Combat Mission: Barbarossa to Berlin. В нынешнюю подборку вошли пятнадцать вариантов переработки внешности юнитов, а также шесть миссий.

DVD CD Command & Conquer: Generals

Модификации New Tech Mod, New Weapons of War и ProGen 2.1.

DVD&CD Delta Force: Black Hawk Down

Вниманию поклонников Delta Force предлагается тридцать карт, предназначенных, как для одиночного прохождения, так и для сетевых боев.

DVD CD DOOM 2: Hell on Earth

Как не грозился Jaakko Keranen, что за Doomsday 1.7.15 выйдет версия 2.0, но промежуточные варианты все же появились. В данный момент последней версией Doomsday является 1.8.0, которая отличается от предшественников небольшими улучшениями кода. Кроме того, в подборку вошла переработка музыки для DOOM II.

DVD F1 Challenge '99-'02

Количество писем с просьбой выложить Sports Car Challenge MOD превысило разумные пределы. DVD хоть у нас и двухслойный, но не резиновый, так что наследник GT Racing 2002 перекочевал с июльского диска на августовский. Игрокам доступны три сезона серии ALMS (America Le-Mans Series), а также несколько классов автомобилей, начиная с серийных GT3 и заканчивая "утюгами" LMP 900. Также в пак вошли такие модификации, как Formula Renault 2000 MOD 1.0, BTCC 93/94 MOD и свежая версия ETCC 2003 Evolution MOD.

DVD CD Far Cry

Открывает подборку десяток карт, как для одиночного прохождения, так и для сетевых боев. Для любителей большего реализма предлагается модификация Enhanced Realism Mod v1.4, вносящая изменения в ряд характеристик. Также предлагается шесть скинов и утилита Far Cry Startup Manager.

DVD CD Freelancer

Полтора десятка всевозможных модов, начиная с замены заставочного экрана главного меню игры и заканчивая внушительными вещами вроде Epsilon, добавляющими в игру кучу новых кораблей и звездных систем. Для желающих сменить корабль предназначен десяток новых посудин (в их числе есть, к примеру, Snowspeeder из Star Wars: Empire Strikes Back). Если и этого мало, стоит взглянуть на тотальную конверсию WTS-World Version 1.3. Также в подборку вошел набор нового оружия и утилиты.

DVD&CD Grand Theft Auto: Vice City

Подборка для Vice City традиционно открывается набором из 25 автомобилей. Немало в данном паке машин, которые прекрасно вписываются во временной период игры, например, 1970 Plymouth Cuda 440. Гвоздем программы стала первая по-настоящему хорошая модель Hummer. Мотоциклов в этот раз снова три: 2003 Honda Interceptor, Bmx for VC и ED's Scooter. Также предлагается три новых модели оружия и набор утилит.

DVD CD Half-Life: Counter-Strike

Июль прошел под лозунгом "меньше игроков - больше оружия". Всего один пак с террористами (зато с террористками), но при этом оружия наклепали двадцать наименований. И оружие это выполнено, как всегда, очень хорошо.

DVD&CD Mafia



Двадцать пять машин, на любой вкус и цвет. Некоторые из представленных экземпляров можно было видеть в Grand Theft Auto: Vice City и Operation Flashpoint, например, ЗиЛ-130.

DVD CD Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Карт на этот раз семь штук. В подборке нашлось место четырем модификациям и трем тотальным конверсиям. Особо советуем обратить внимание на мод Silent Hill. Также представлено два новых вида оружия.

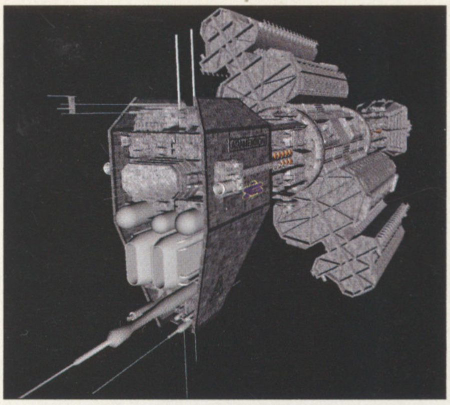
DVD CD Microsoft Flight Simulator 2004: A Century of Flight

Главной темой традиционного набора из двадцати самолетов стали английские реактивные истребители. Их набралось четыре штуки: две модификации Hawker Hunter, перехватчик English Electric Lightning и истребитель-бомбардировщик Tornado. Вертолетов снова пять штук, вариантов переделки поверхности также традиционное число - десяток.

DVD CD NASCAR Racing 2003 Season

Наконец-то появилась модификация, посвященная гонкам серий Indycar/OWRS. В этот раз появился мод Open Wheel Racing MOD, не исключено, что вслед за ним выйдет и Indycar. Трасс набралось восемь штук, причем большинство из них представляет собой классические овалы.

DVD CD Orbiter

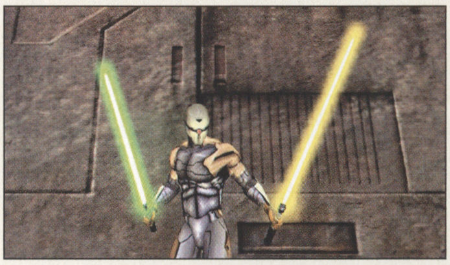


Выкладываем свежую версию Orbiter, а также Orbiter Sound. Подборка кораблей на этот раз содержит немалое количество аппаратов из сериала Babylon 5. Знаменитую станцию стоит искать в соответствующем разделе. Также имеется пак с новыми текстурами поверхности Меркурия.

DVD CD Racer Free Car Simulator

Автомобилей набралось около десятка, причем большинство из них - Alfa Romeo. Трасс в этот раз три: ночная версия Carlswood NT, Norisring, а также потрясающе красивая (и настолько же жестокая по отношению к системным требованиям) Gyral Trophy Luckenwalde.

DVD CD Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy



Двенадцать карт для разных режимов игры. Моделей на этот раз семь штук, особо выделяется Grey Fox, персонаж из Metal Gear Solid. В подборку вошло три типа машин, а также четыре вида оружия.

DVD&CD Star Wars: Knight of the Old Republic

Пять модификаций: Jules Windu's Double-bladed Lightsaber, Jules Windu's Mix-pack, Jules Windu's Lightsaber, Jules Windu's Neural Band и Jules Windu's Jedi Master Robe.

DVD&CD Strike Fighters: Project 1

Увы и ах. Большинство самолетов для Strike Fighters отсеивается по причине несовместимости с той или иной версией игры. На этот раз из пятнадцати самолетов попало всего три: AV-8S Matador, Su-11 Fishpot-C и Yak-25RV Mandrake.

DVD CD Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield

Одиннадцать карт для боев с мировым злом.

DVD&CD The Elder Scrolls III: Morrowind

На улице стало жарко, и бурное движение модостроителей слегка поутихло. Плагинов в этот раз всего двадцать штук: пять типов ору-

жия, шесть домов, четыре новые локации и три работы по переделке дизайна игры.

DVD CD Vietcong

Десять карт для любителей сетевых боев.

DVD&CD World Racing

Пять автомобилей: Aston Martin DB5, BMW 850 CSI, Mercedes-Benz Truck, Porsche 993 GT1 Street Version и SandHopper ATV 7000S.

Патчи

- В тылу врага v.1.12.2 DVD
- Власть Закона Паблиш 1 DVD
- Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения. Асы в Небе 2.01-2.04 Rus DVD
- Silent Storm: Часовые 1.1 DVD
- Warcraft III: Reign of Chaos v.1.16a (Eng/Rus) DVD&CD
- Warcraft III: The Frozen Throne v.1.16a (Eng/Rus) DVD&CD

DVD Видео

- Alter Life
- Armies of Exigo
- Children of the Nile
- LotR: Battle for Middle-Earth
- Need for Speed Underground 2
- Seal Of Evil
- S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

DVD Драйверы DVD&CD

- ATi Catalyst v.4.7 Windows 2000/XP
- ForceWare v.61.76 Windows 2000/XP
- ForceWare v.61.76 Windows 98/ME
- GeForce Tweak Utility v.3.2

Руководства и прохождения

- Hitman 3: Contracts DVD&CD
- The Suffering DVD&CD
- True Crime DVD&CD

DVD&CD Обои

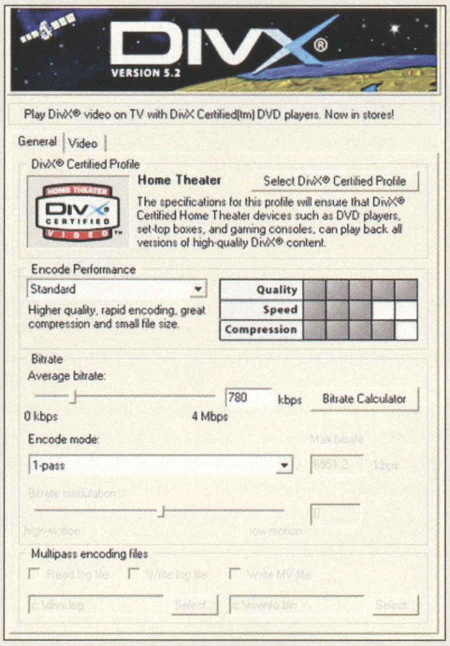
- В тылу врага
- Власть Закона
- Alter Life
- Auto Assault
- Axis & Allies RTS
- BloodRayne 2
- Children of the Nile
- Cold War Conflicts
- Dragon Empires
- Dungeon Siege 2
- EverQuest 2
- Gooka: The Mystery of Janatris
- LotR: Battle for Middle-Earth
- Rapid Gunner
- Scrapland
- SpellForce: The Order of Dawn
- Survival Project
- Thief 3
- Vanguard: Saga of Heroes
- Warlords Battlecry III
- World of Warcraft
- Zoo Empire

Скринсейверы

- Freelancer DVD
- Neocron DVD&CD
- Shellshock: Nam'67 DVD&CD
- Thief 3 DVD&CD

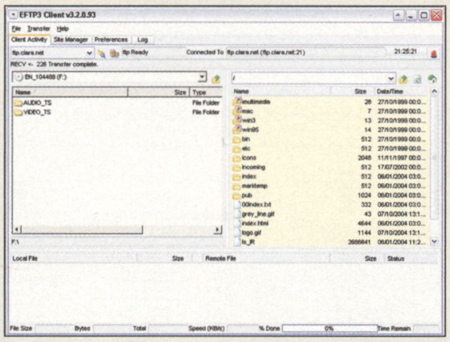
Бесплатные программы и утилиты

DVD&CD DivX Player 5.2 для Windows 98/Me



Официальный мультимедийный проигрыватель для воспроизведения видео, сжатого с помощью DivX (наиболее распространенный формат сжатия видео MPEG 4). Содержит все необходимые кодеки. Версия для Windows 98 и ME.

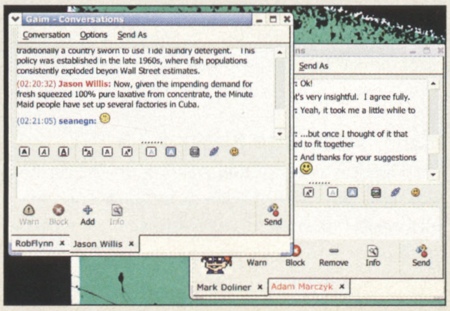
DVD&CD Encrypted FTP 3.3.0.125



FTP-клиент, предназначенный для безопасной передачи данных за счет использования технологии шифрования данных PSEK. Сервер можно запускать в двух режимах: в обычном, без поддержки шифрования данных и в режиме шифрования по ключу PSEK. Имеет продуманную систему настроек безопасности: ограничение зон по IP-адресам, ведение подробных логов, менеджер групп пользователей, список забаненных пользователей и т.д.

DVD&CD Gaim for Windows 0.8

Gaim - чат-клиент all-in-one (все в одном). Одновременно поддерживает: AIM, ICQ,

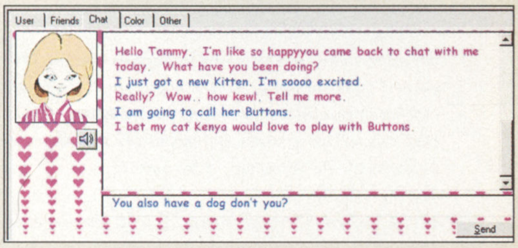


Yahoo, MSN, IRC, Jabber, Zephyr и Gadu-Gadu, AOL, Yahoo, MSN и IRC. Многообразие продуманных нюансов интерфейса и настроек в совокупности с некоторыми уникальными особенностями программы порадуют даже привередливых пользователей. Рекомендуем.

DVD&CD LeechGet 1.1 RC 1520

LeechGet был разработан для быстрого и удобного скачивания файлов из Сети. Схожий с Microsoft Outlook интерфейс, многочисленные функции закачек, присущие программам-лидерам в этой категории, наличие полнофункционального FTP-клиента, а также встроенная утилита Webparser, которая позволяет полностью сохранять сайты, не меняя скрипты, изображение, "историю" и т.п., - все это делает эту программу незаменимым универсальным инструментом при работе в Сети.

DVD&CD MyCyberFriend 1.0

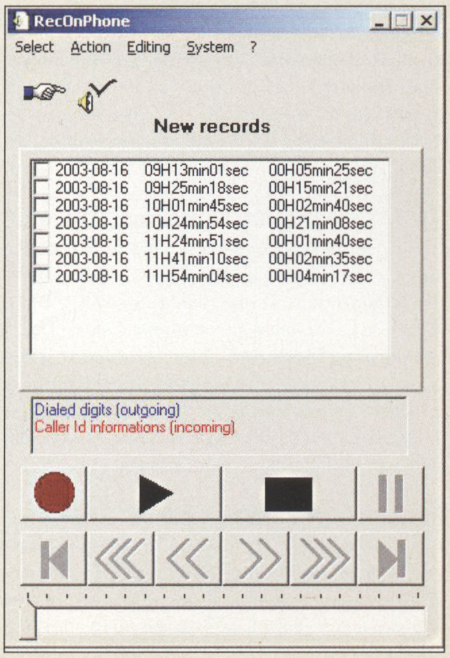


"Мой кибердруг" - некое подобие искусственного интеллекта, подобие чат-бота, заточенное под общение с детьми от восьми до двенадцати лет. В нашем случае - это еще и отличный способ обучить своего ребенка английскому языку.

Робот-девочка и робот-мальчик наделены скриптовыми анализаторами, которые помогут вашим детям сблизиться с ними по мере общения. Темы и сленг тщательно подобраны психологами для детей 8-12 лет, что должно обеспечить ребенку правильное и интересное общение в процессе "игры".

Чем-то кибернетическая девочка и мальчик напоминают героев комедии "Страх и ненависть в Лас-Вегасе". Они умеют шутить, играть, рассказывать истории, распевать песенки, обижаться, радоваться и даже впадать в депрессию - вариант "глубокого детства" героев фильма, когда еще "все могло бы быть иначе"...

DVD&CD RecOnPhone 2.50.20

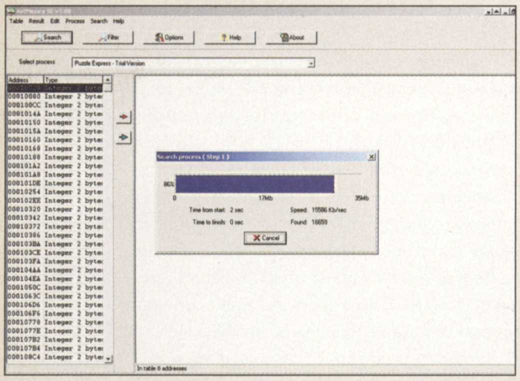


Представляем вам бесплатную программу для записи телефонных разговоров на жесткий диск в формат MP3 или любой другой. Все, что вам потребуется, - это компьютер и модем. Программа также распознает набранные в тоновом режиме цифры. Может работать "удаленно" в невидимом (шпионском) режиме, - т.е. записывать все входящие звонки (сообщения) и отправлять их на указанный электронный ящик сразу после завершения записи. При этом на экране компьютера ничего отображаться не будет, а для исключения несанкционированного доступа к программе можно установить защиту паролем. Возможно и определение номера - зависит от модема (модель, прошивка), а также от оператора, представляющего услуги телефонии. В состав программы входит простенький аудио-редактор.

Сервис-пак

DVD&CD ArtMoney SE v.7.07

Программа ArtMoney создавалась как универсальный взломщик к любым играм. Она умеет сканировать память игры для поиска каких-то определенных значений (деньги, ресурсы и т.д.). Таких значений может быть много, и надо выбрать нужные, поэтому процесс идет поэтапно: сначала - поиск значений, потом - отсев ненужных вариантов. В итоге получаем адреса памяти, в которых находятся числа, и их можно изменить на нужные. Специальные методы позволяют обмануть даже игры, в которых нет числовых видимых значений (например, графическая полоска жизни), или игры, которые кодируют свои данные.



DVD&CD BSplayer version 1.0 final release

Превосходный проигрыватель видео- и аудиофайлов (avi, mpg, asf, wmv, wav, mp3), главная специализация - видео и divx. Множество функций, выбор звуковой дорожки, субтитры (в форматах MicroDVD, Subviewer, SubRip), плавное масштабирование экрана, эквалайзер, сохранение кадра в файл.

DVD&CD CheatBook-DataBase 2004 v.1.0

Прекрасный сборник кодов, читов, солюшенов для 12 платформ (PC, Playstation, Playstation 2, Sega, Nintendo 64, DVD, Gameboy Advance, Gameboy Color, Xbox, Gamecube, Dreamcast, Super Nintendo). Программа оснащена встроенным шестнадцатеричным редактором и утилитой перевода HTML-страниц в текстовые файлы. Авторы регулярно выкладывают обновления.

DVD&CD DOSBox v.0.61

Программа позволяет превратить ваш "пень" в 286-ю эйтишку с поддержкой XMS или EMS и эмуляцией карты SoundBlaster. Теперь можно играть в DOS'овские игрушки.

DVD&CD Dragon UnPACKer v.5.0.0.134

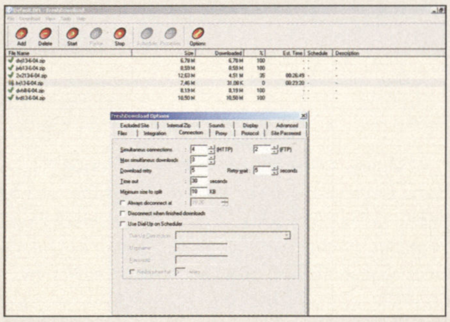
Бесплатная утилита Dragon UnPACKer предоставляет возможность просмотра, извлечения, редактирования и компоновки ресурсов из различных игр.

DVD&CD FreeZip! v.2.3.0

Free Zip! - бесплатный аналог коммерческого архиватора WinZip. Не имеет никаких недостатков при сравнении функциональности в плане распаковки данных, но сокращены возможности создания архивов.

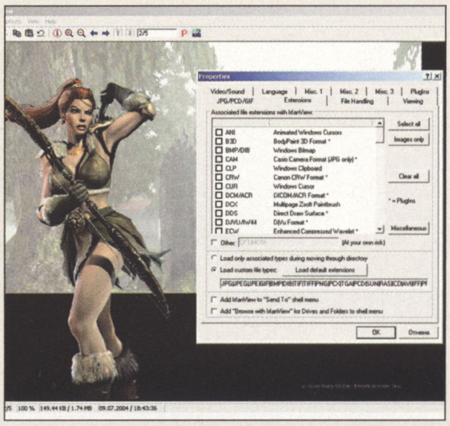
DVD&CD Fresh Download v.7.10

Fresh Download - бесплатный менеджер закачек со стандартной возможностью прерывать и возобновлять загрузку, а также скачивать файл сразу несколькими частями с помощью соответствующего числа обращений к разным сегментам файла, что ускоряет загрузку, особенно с серверов с маленькой пропускной способностью или ограничением трафика на одно подключение. Поддерживает интеграцию с обозревателем Internet Explorer.



DVD&CD IrfanView v.3.91

Последняя на данный момент версия популярного просмотрщика графики. Одна из лучших программ в своем роде. Поддерживает все популярные графические форматы.



DVD K-Lite Codec Pack v.2.27 FULL

Обновленная коллекция кодеков и утилит, необходимых для корректного воспроизведения практически всех мультимедийных форматов.

DVD&CD LX-Cheat-Container v.4.0

Программа предназначена для хранения, просмотра, редактирования и добавления читов.

DVD Quick Time Player v.6.5

Программа предназначена для воспроизведения видео- и графических материалов в различных форматах, прежде всего в формате .mov.

DVD Real Alternative v.1.23

Бесплатный мультимедийный проигрыватель Real Alternative предназначен для воспроизведения файлов формата RealMedia. Альтернатива коммерческому продукту - RealPlayer.

DVD&CD Swiff Player v.1.1

Профессионально выполненная программа для просмотра Flash файлов. Располагает всеми функциями для просмотра анимационных роликов, в том числе прокруткой, паузой, позволяет просмотр в полноэкранном режиме, зацикливание. Ассоциирует с собой файлы .swf.

DVD&CD SpywareBlaster v.3.2

Защищает систему от spyware - программ, незаконно собирающих сведения. В отличие от других программ SpywareBlaster не требует работы в режиме background.

DVD&CD SpywareGuard v.2.2

Эта программа здорово дополняет SpywareBlaster, предоставляя в режиме реального времени защиту от spyware. Антивирусы сканируют файлы перед их открытием и отменяют его в случае обнаружения вируса - SpywareGuard делает то же самое, но со spyware.

DVD Winamp 5 Full v.5.03

Старина Winamp стал просто супер-пупер проигрывателем! Крутит он теперь почти что все, что крутить можно, за исключением QuickTime'овских файлов. Выглядит новая версия тоже очень и очень достойно, поддерживает кучу скинов (в том числе и от старых версий), раздвигается во все стороны, экран можно отделить от панели управления и еще много-много чего хорошего. Компания Nullsoft явно не собирается сдавать позиций, и это не может не радовать.

DVD Windows Media Player v.9.00.00.2980

Стандартный проигрыватель медиафайлов Windows - аудио и видео. Девятая версия позволяет просматривать диски DVD (после дополнительной установки необходимых кодеков) и менять скины. Есть еще куча фишек, которыми большинство из нас все равно никогда не будет пользоваться. В инсталляционном пакете имеются последние версии кодеков, которые устанавливаются вместе с этим плеером.



Лаборатория Касперского

DVD&CD Антивирус Касперского Personal v.5.0.142.

Варианты подписки на журнал “Навигатор Игрового Мира”:

1 По объединенному каталогу “Пресса России” 2004 второе полугодие

(зеленый каталог, страница 341)
38888 - без CD, 29666 - с 2CD, 10323 - с DVD



2 По каталогу Агентства Роспечать “Газеты и Журналы” 2004 второе полугодие

(красный каталог, страница 385)
82561 - без CD,82562 - с 2CD, 82563 - с DVD



3 Редакционная подписка

1. Оплатить стоимость подписки в отделении сбербанка РФ по реквизитам:
Получатель - **ООО "Навигатор Паблишинг" Краснопресненское ОСБ №1569/01696**
ИНН/ КПП - 7703205156/770301001
Расчетный счет **№ 40702810938170105616** в ОАО "Сбербанк России" г. Москвы
Корр. счет 30101810400000000225, БИК 044525225
Назначение платежа: Подписка на журнал “Навигатор игрового мира”
2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу:
123182, г. Москва, а/я 2, ООО ”Навигатор Паблишинг”
При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.
По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 744-67-87** и электронной почте **zhuravsk@aha.ru**
3. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.
Высылается заказным письмом.
Внимание! На прошедшие месяцы подписка не оформляется!

Варианты подписки

Месяц	Стоимость	Стоимость с 2 CD	Стоимость с DVD
Сентябрь 2004 г.	60 рублей ☐	100 рублей ☐	110 рублей ☐
Октябрь 2004 г.	60 рублей ☐	100 рублей ☐	110 рублей ☐
Ноябрь 2004 г.	60 рублей ☐	100 рублей ☐	110 рублей ☐
Декабрь 2004 г.	60 рублей ☐	100 рублей ☐	110 рублей ☐
Январь 2005 г.	60 рублей ☐	100 рублей ☐	110 рублей ☐
Февраль 2005 г.	60 рублей ☐	100 рублей ☐	110 рублей ☐

(отметьте нужные варианты ■)

ИТОГО ______ (укажите общую стоимость подписки)

Информация о плательщике:

(Ф. И. О. и адрес)

(ИНН)

Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с ________ по ________

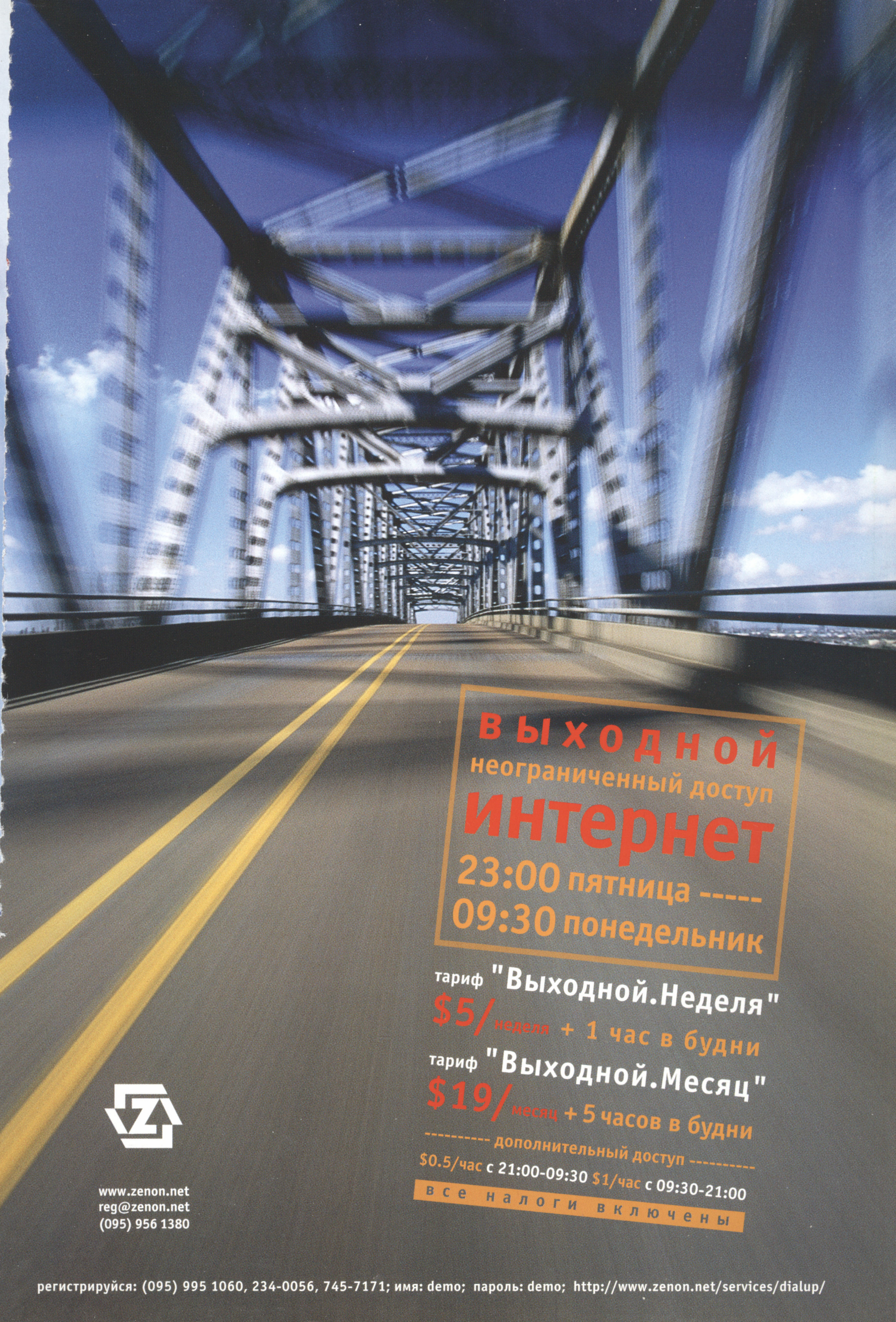
Информация о плательщике:

(Ф. И. О. и адрес)

(ИНН)

Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с ________ по ________


выходной
неограниченный доступ
интернет
23:00 пятница -----
09:30 понедельник
тариф "Выходной.Неделя"
$5/неделя + 1 час в будни
тариф "Выходной.Месяц"
$19/месяц + 5 часов в будни
---------- дополнительный доступ ----------
$0.5/час с 21:00-09:30 $1/час с 09:30-21:00
все налоги включены
www.zenon.net
reg@zenon.net
(095) 956 1380
регистрируйся: (095) 995 1060, 234-0056, 745-7171; имя: demo; пароль: demo; http://www.zenon.net/services/dialup/